

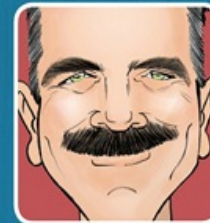
DIBUJO CARAS DE DIBUJOS ANIMADOS



Harry
Hamernik
y 8peces



DRAWING CARTOON FACES



**Harry
Hamernik
and 8fish**



Dibujo

Dibujos animados

Caras

harry hamernik

y 8 peces



Cincinnati, Ohio

www.libros-de-impacto.com

Gracias por comprar esto *Red de artistas* libro electrónico.

¡Suscríbase a nuestro boletín y reciba ofertas especiales, acceso a contenido gratuito e información sobre los últimos lanzamientos nuevos y recursos artísticos imprescindibles! Además, recibe un código de cupón para usar en su primera compra en NorthLightShop.com por registrándose

Sign Up Here

o visítenos en línea para registrarse en

<http://artistsnetwork.com/ebook-promo>

Contenido

Introducción

1 Los fundamentos

Dibujo y croquis de
materiales y equipos

Entintado y sombreado

Técnicas de marcador

Técnicas de lápiz

Técnicas con lápices de colores Uso de la
técnica del patrón Colorear una cara con
lápices de colores Coloración por computadora

Los 4 Puntos de las Expresiones

Creando Expresiones

La cabeza

Dibujo de una vista frontal Distancia,
puntos de anclaje y pivote que forman
formas de cara

dibujar narices

Formación de ojos y cejas

Dibujo de ojos

Variar los ojos

ojos de ejemplo

Creando Bocas

Dibujo Cabello

embelleciendo las orejas

Conociendo sus cuellos

2 caricaturas

Usando el mismo ángulo

para dibujar un bebé

Caras simples

Trabajar con colas de caballo

Cabello Con Textura

Trabajando con una barba Dibujar la vista de

tres cuartos Dibujar ojos de vista de tres cuartos

Crear una vista de tres cuartos Nariz Formar una

vista de tres cuartos Boca Diseñar formas de

cara de vista de tres cuartos Dibujar cabello de

vista de tres cuartos

Usar líneas de ritmo

facial Juntar la cara

Capturar una semejanza

Ropa y Líneas Decorativas

Analizando las Formas de la Cara

Usar lápices como marcadores

Dominar el vello facial

Cabello que cubre la cara El color realza

los rostros étnicos Trabajando con un

modelo dinámico Convirtiendo el cabello

en un elemento gráfico Caricaturas de

perfil de dibujo Rasgos faciales de perfil

Variación del perfil Dibujo

lineal de un perfil complejo

Uso de líneas gruesas de lápiz

Dibujo de sujeto de figura

completa con cabello largo y largo

3 escenarios y personajes

Billy encuentra una flor

alegre

Feliz

a punto de estornudar

Triste

El villano

intrigante

Enojado

Profundo en pensamiento

Etapas del miedo

Miedo

Risa

Terror

Atún para el almuerzo

Enojado

Algo apesta

Disgustado

el vagabundo

Loco

¡Delicioso!

Ebrio

resaca

Gina recibe una

conferencia estupefacta

ojos rodantes

Hostil

Betsy la granjera

puchero

Atrevido

coqueta

La pelea

Listo para la acción

gruñendo

Gritos

Agresor

Golpeado en el intestino

electrocutado

Exhausto

regodeo

El amor está en el aire

Coy

Tímido

Seductor

4 Narración

Enmarcado

Lenguaje corporal

Panel único: Zombie & Cave Girl Panel único:

Space Man vs. Alien Monster Dos paneles:

Disparo/Disparo inverso

Interrogatorio negro

Tres paneles:

Establecimiento de planos y primeros

planos Western Standoff

Panel único:

Seccionado Con Tres Personajes

Enfrentamiento Mexicano

Panel único: tres personajes con una doncella en apuros insertada

Portada: Página de inicio

Equipo de superhéroes

Portada: Página de inicio

supervillanos

Escena de batalla

Derechos de autor

Introducción

Arte y expresión son comúnmente considerados sinónimos. Esto es especialmente fácil de ver en el mundo de los cómics y dibujos animados. El objetivo principal de un cómic era captar la atención del lector con un drama más grande que la vida. Las historias y los personajes eran grandes y audaces. Los cómics y los dibujos animados han progresado hacia áreas de sofisticación y sutileza en la actualidad, pero todavía se tratan de expresión y de contar una historia. Todos los cómics tienen personajes y todos los personajes tienen expresiones.

Una historia convincente se cuenta con una variedad de emociones. Los personajes son más que felices, tristes o enojados. Pueden estar extasiados, deprimidos o llenos de rabia. Si realmente quieres crear personajes que sean realistas, tridimensionales y atractivos, debes comenzar a profundizar en la cantidad infinita de expresiones complejas que poseemos. ¿Por qué? Porque la experiencia humana es profunda.

Veremos muchas emociones diferentes para explorar esa experiencia humana. Las caras se componen de muchas formas que cambian con cada expresión. Las caricaturas frecuentemente toman estos aspectos principales de la cara y los exageran para mostrar más expresión. Las caricaturas son un ejemplo perfecto de rasgos exagerados. ¡Eso es lo que hace que dibujarlos sea tan divertido! Aprenderá a enfocarse en las partes sobresalientes de la cara, como los ojos, la nariz o los labios. Luego, estas lecciones se pueden aplicar para explorar varias expresiones. Practicar caricaturas de personas reales te ayudará a ampliar tu imaginación y tu capacidad para crear nuevos personajes. Al final del libro, sabrá cómo dibujar caras de dibujos animados, expresiones y cómo unir todo para crear una historia.









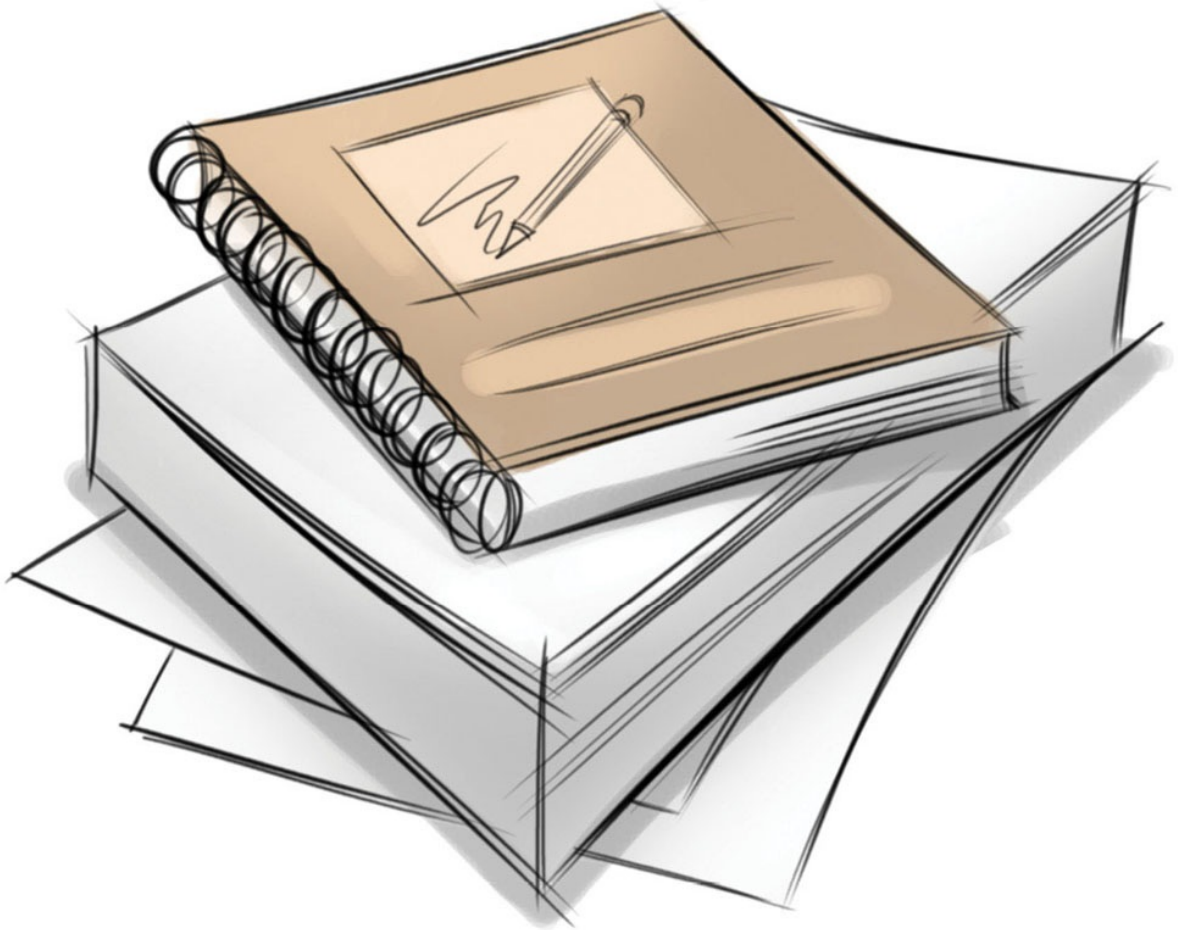
1 Los fundamentos

Hay muchas razones diferentes para las expresiones, pero sea cual sea la razón, todo termina en la cara. Por eso tenemos que empezar por lo fundamental. En este capítulo, cubriremos las técnicas básicas de dibujo y cómo dibujar cabezas, bocas, narices y ojos. Aprenderá sobre todos sus movimientos estándar y cómo cambian de forma cuando se mueven. Una vez que aprenda estas lecciones básicas, ¡será mucho más fácil dibujar expresiones complejas!



Materiales y equipamiento

Estas páginas muestran los materiales y herramientas que utilizamos para expresar nuestras ideas visualmente. Todos los artistas son únicos. Entonces, cuando se trata de herramientas, cada uno de nosotros prefiere algo diferente. Pero el arsenal de cada artista incluye elementos básicos como papel y lápiz.



Papel

Cualquier papel servirá, incluso las notas adhesivas amarillas funcionan muy bien para concretar sus ideas. Sin embargo, una resma de El papel de copia barato de 8,5" × 11" (22 cm × 28 cm) comprado en su supermercado local o tienda de suministros de oficina le dará un poco más de espacio para trabajar. La mayoría de nosotros preferimos los cuadernos de bocetos encuadernados en espiral con un papel pesado y agradable y un diente mediano, como de 30 a 60 libras. (65gsm a 125gsm). Los cuadernos de bocetos en una variedad de tamaños y pesos se pueden comprar en las tiendas de suministros de arte por el mismo precio o un poco más que una resma de papel grueso y bueno.



lápices

Aquí es donde se vuelve personal. Un buen lápiz es el mejor amigo de un artista, y cuando encuentras una marca que te como, la relación puede durar toda la vida. (Aún así, muchos dibujos se han realizado bien con un lápiz estándar del n.º 2 masticado mucho tiempo después de que se haya desgastado el borrador). Nuestra lista incluye lo siguiente: Lápiz mecánico: cualquier peso está bien, pero asegúrese de conseguir plomo blando (HB o B). Lápiz Col-Erase en azul o rojo carmín, para bloquear en su borrador; estos colores se eliminan fácilmente en la computadora o en la fotocopidora después de haber dibujado la línea oscura en la parte superior. Lápiz Faber-Castell Polychromos: para su dibujo de limpieza ajustado. Recuerda, al final depende de ti y de lo que te guste.



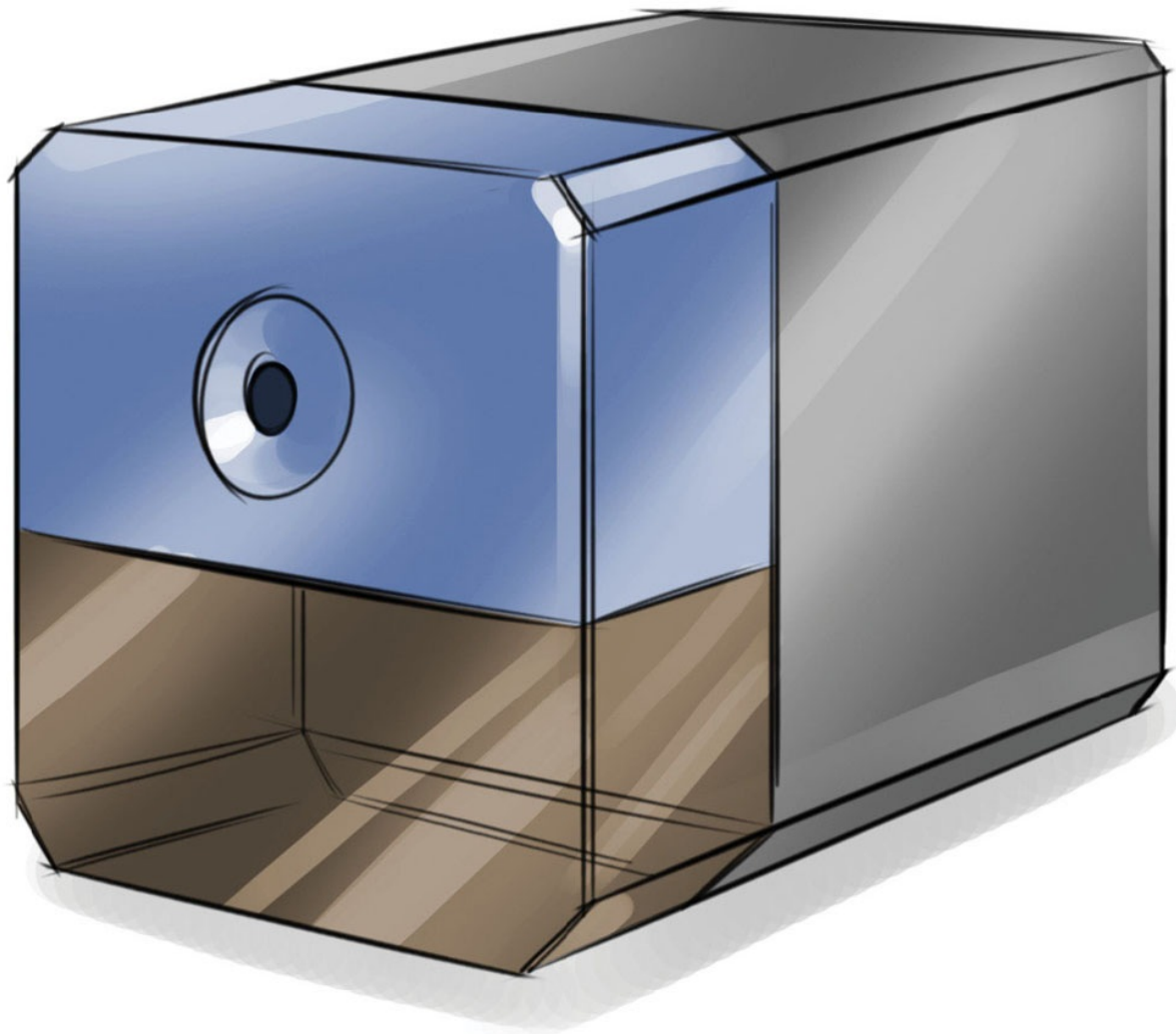
Bolígrafos y Marcadores

Para algunos de nosotros, usar un bolígrafo negro estándar para dibujar y esbozar es muy divertido, considerando que nos obliga a ser precisos porque los errores no se pueden borrar. Otros prefieren usarlos para los toques finales porque hacen una bonita línea negra. También puede considerar usar rotuladores como el Sakura Pigma Micron, que viene en una variedad de tamaños. El bolígrafo Pilot Precise Rolling Ball (extrafino) funciona muy bien para entintar detalles y asegurarse de que sean negros. Puede encontrar una variedad de bolígrafos y marcadores en su tienda local de suministros de arte en estantes con lugares para probar cada uno antes de comprarlos. Una vez que haya encontrado un bolígrafo que le guste, tome algunos de ellos en caso de que la tinta se agote en medio de un gran proyecto de vida o muerte.



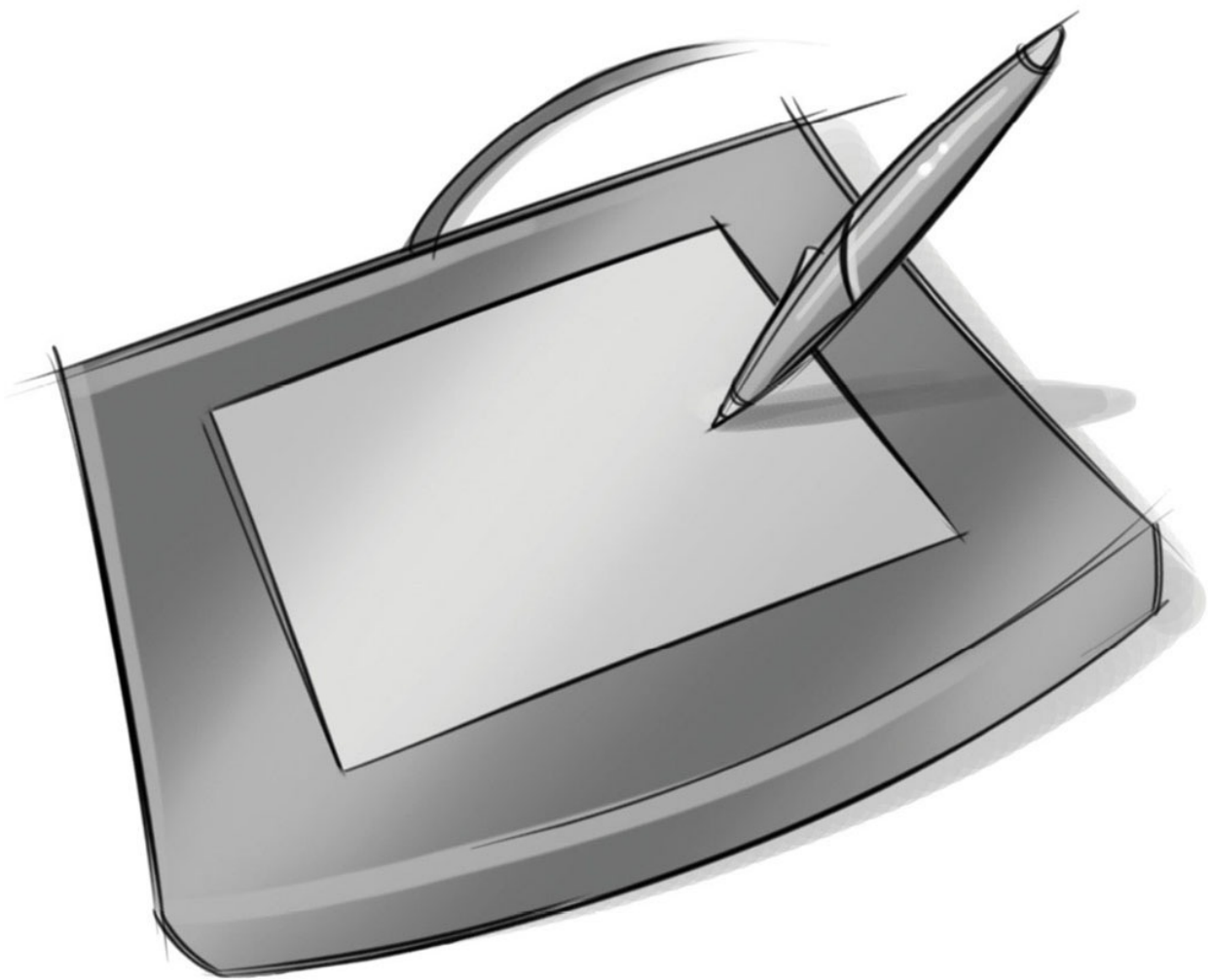
Espejo Espejo

¿Qué tiene que ver un espejo con el dibujo? Bueno, nada, en realidad, excepto que una buena expresión facial es generalmente se basa en una buena referencia, y su hermosa taza en un pequeño espejo pegado a su mesa de dibujo podría brindarle toda la referencia que necesita. Ya no se usará solo para limpiar las espinacas de los dientes.



Sacapuntas

Cualquier sacapuntas servirá, pero uno bien eléctrico te dará una punta bonita y afilada. También puede obtener uno a batería para esas sesiones de dibujo en el camino. Si su presupuesto requiere una versión portátil, intente obtener una que sea completamente de metal. Las versiones con cuerpo de plástico pierden rápidamente la fuerza para sujetar las cuchillas de metal para afilarlas.



Software

Si se lo puede permitir, un buen software realmente puede acelerar el proceso artístico, especialmente en un entorno profesional. Nuestro software preferido incluye Adobe Photoshop® y Corel Painter®. Cada uno tiene la capacidad de imitar el aspecto de todo tipo de medios, incluidos lápiz, pluma, acuarela, acrílico, aceite y mucho más. Pero estos programas son casi inútiles para un artista sin una tableta gráfica sensible a la presión fabricada por Wacom. Estas tabletas te dan una sensación similar a dibujar sobre papel. Una vez que te acostumbras a usar uno, verás rápidamente los beneficios. Vienen en una variedad de tamaños y rangos de precios.

Superar el sesgo de dibujo

Todos tenemos un sesgo inconsciente hacia nuestros propios dibujos, tanto que a veces pasamos por alto errores que son evidentemente obvios para otra persona. Mientras dibuja, sostenga su imagen frente al espejo y verá lo que queremos decir. La imagen inversa de su obra maestra se

de repente parece un garabato infantil. Todos los errores se harán evidentes y podrá corregirlos en un instante.

Si no tienes un espejo a mano, voltea tu dibujo y sosténlo contra una luz. Solo asegúrate de no tener nada dibujado en el otro lado.

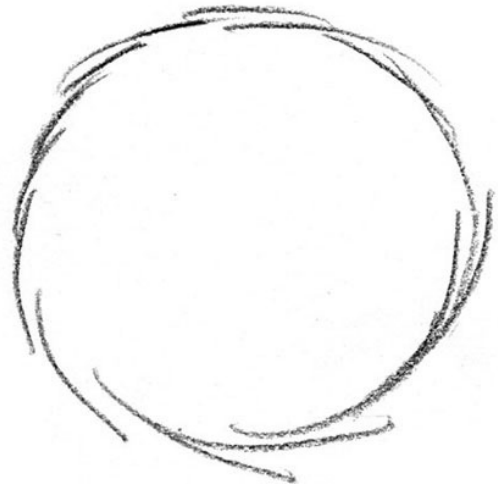
Dibujar y esbozar

Un buen dibujo te distinguirá de la multitud de otros aspirantes a artistas que afirman que pueden manejar un lápiz de grafito. Todo depende de cómo dejes tus marcas. Seguir estos consejos no solo hará que su trabajo se vea mejor, sino que también lo ayudará a trabajar más rápido con menos borrado.



Trazos gruesos a delgados

Los trazos con diferentes anchos agregan interés y peso a sus dibujos. Usa el lado de tu lápiz también para obtener líneas más suaves para bloquear formas. Cree sombras de claro a oscuro aplicando gradualmente más presión al lápiz.



Arriba a la izquierda: Hacer **Arriba a la derecha:** No

Tener confianza

Los trazos seguros se ven mucho mejor (incluso si están en el lugar equivocado) que una serie de trazos tentativos. marcas.



Manténgalo ligero al principio

Cuando bloquee sus formas iniciales, manténgalo ligero usando el borde del lápiz en lugar de la punta. Cuando usted si siente que lo tiene, vuelva a girar el lápiz hacia arriba y use la punta para crear bordes, usando líneas gruesas y delgadas. Una vez que el contorno esté completo, gire el lápiz hacia abajo para crear el sombreado.

Entintado y sombreado

Al entintar sus dibujos, tenga en cuenta la calidad de la línea. La calidad de la línea se refiere a los atributos de su trabajo de línea que enfatizan la forma, el peso, el volumen y el enfoque. Este puede ser el elemento crucial para realmente hacer que tu dibujo terminado destaque.

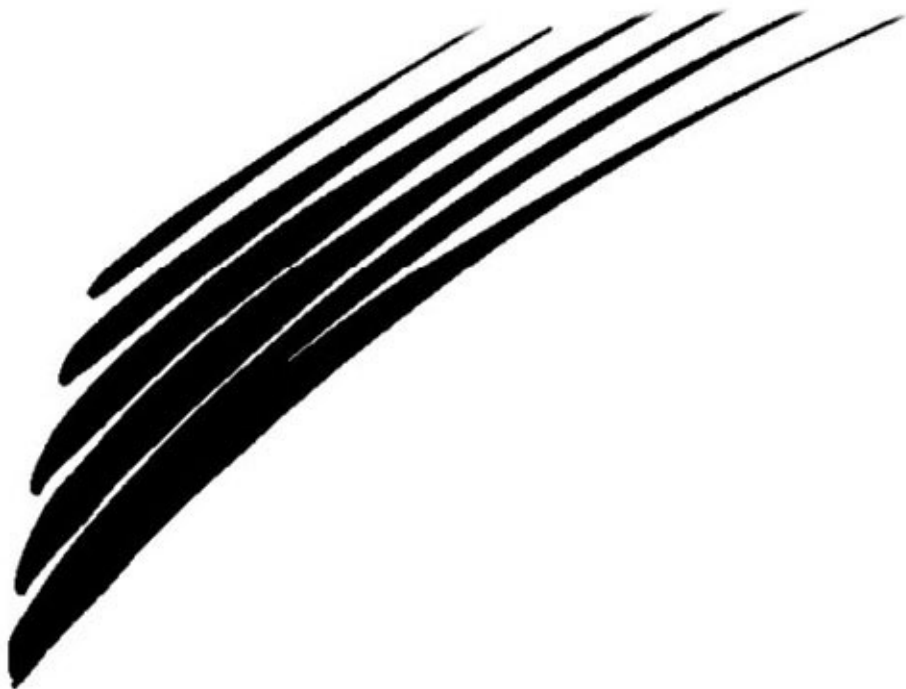


La reducción agrega volumen

Reduzca sus trazos en los extremos. Los trazos que terminan abruptamente matan la sensación de volumen en un dibujo.

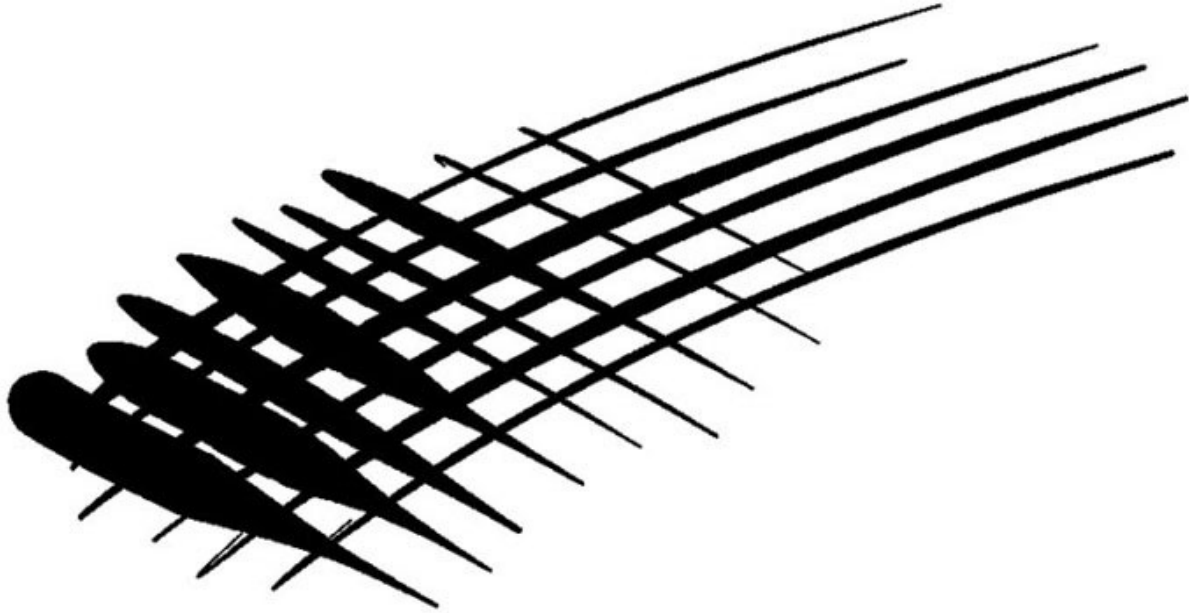
Las líneas deben ser uniformes y suaves. Dibuja desde tu muñeca y codo para hacer líneas continuas y suaves.

Tipos de marcas para sombreado



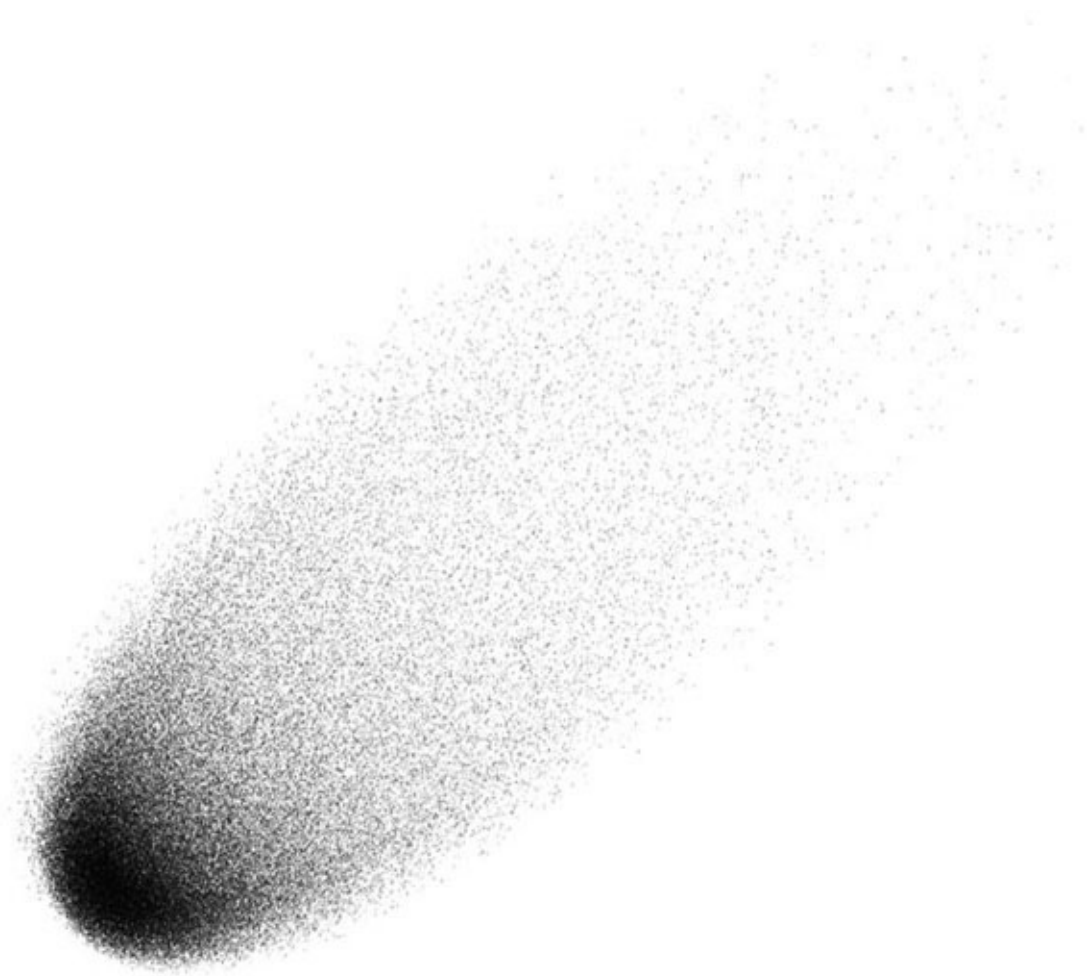
Grueso a Delgado

Esta es una marca estándar para sombrear con tinta. Comience grueso en las áreas de sombra y adelgace hacia la luz. áreas



Rayado transversal

Traza en dos direcciones para crear transiciones de oscuro a claro.



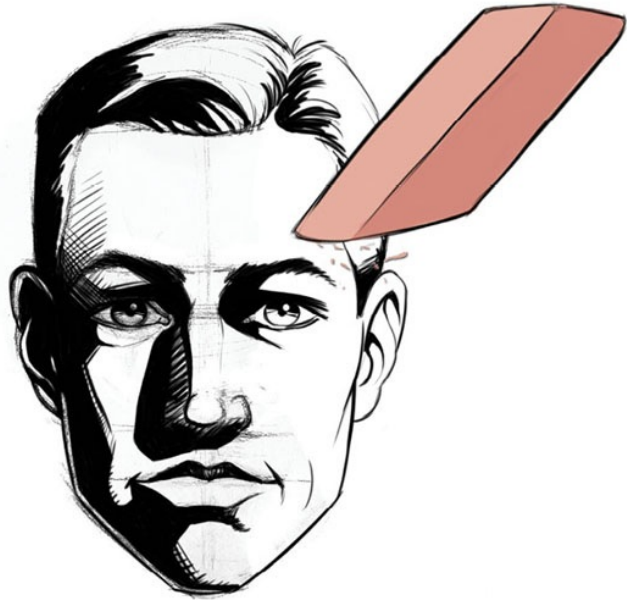
Salpicaduras de aerógrafo

Use un aerógrafo lleno de tinta para obtener este efecto sombreado.



Salpicaduras de tinta

La próxima vez que desee agregar algo de textura o sombreado a su trabajo, sumerja la punta de un cepillo de dientes en su tinta. y use su pulgar o un lápiz para recorrer las cerdas. Asegúrate de apuntar a tu papel en lugar de a tu amigo.



Una vez seco, borra tus líneas de lápiz.

Trazos atrevidos y sutiles

Use trazos más audaces para formas más grandes y formas en primer plano. Los trazos más audaces también se deben usar en la parte inferior de las formas para darles una sensación de peso.

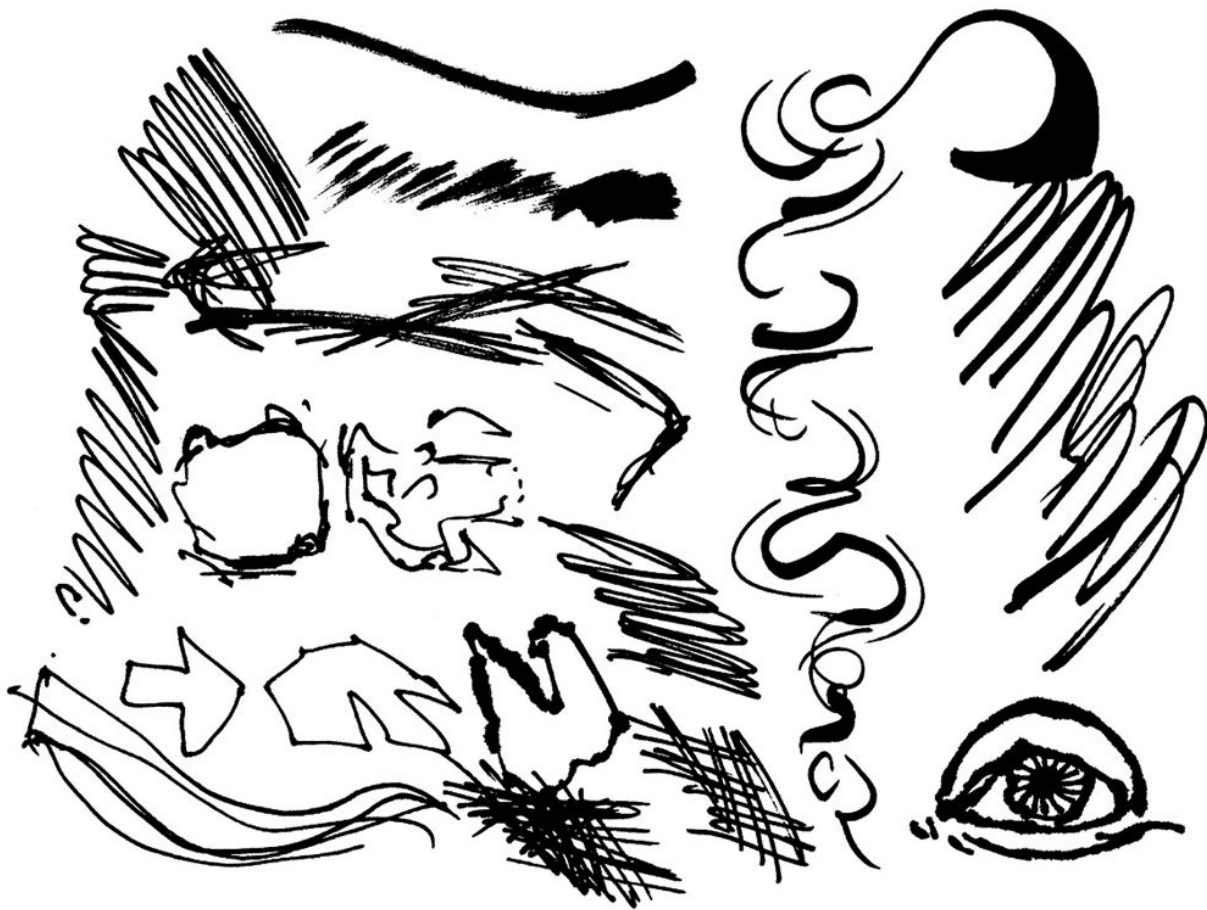
Use trazos más sutiles para formas más pequeñas y formas en el fondo. También se deben usar trazos más pequeños para describir detalles en la superficie de los objetos.

Los trazos pueden cambiar de grosor para enfatizar la plenitud de un objeto. Por ejemplo, un trazo debe ser más ancho en la plenitud de la curva de una mejilla.

Una vez que hayas terminado el entintado, deja que se seque por completo. Luego puede volver con un borrador para eliminar las líneas de lápiz.

Técnicas de marcador

La mejor manera de practicar con un marcador es usar el mismo todo el tiempo. Consigue un marcador y haz todo lo que escribas con él. Para practicar el uso de un marcador para dibujar caricaturas, memorice los patrones de línea básicos que se usan para cada función. Una vez que memorice los patrones, dibuje cientos de versiones de cada función. Trate de dibujar cada rasgo facial con la menor cantidad de trazos posible.

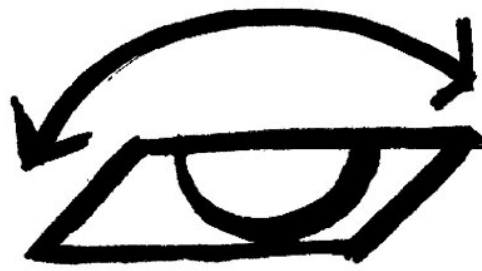
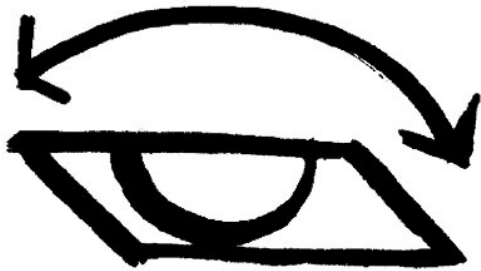


Practica hacer líneas con marcadores

Al principio, sus líneas de marcador pueden verse así: inseguras y descontroladas, con puntos de sangrado, líneas borrosas, etc. adelante. Está bien. Cuantos más bocetos de este tipo haga, antes los sacará de su sistema.

Evite los puntos finales y las líneas borrosas

Si su marcador toca la página, seguirá saliendo tinta, lo que explica esos puntos de tinta al final de sus líneas. Debes dibujar sin dudar y recoger tu bolígrafo rápidamente al final de cada trazo. Si obtiene líneas borrosas, está moviendo la pluma demasiado despacio.



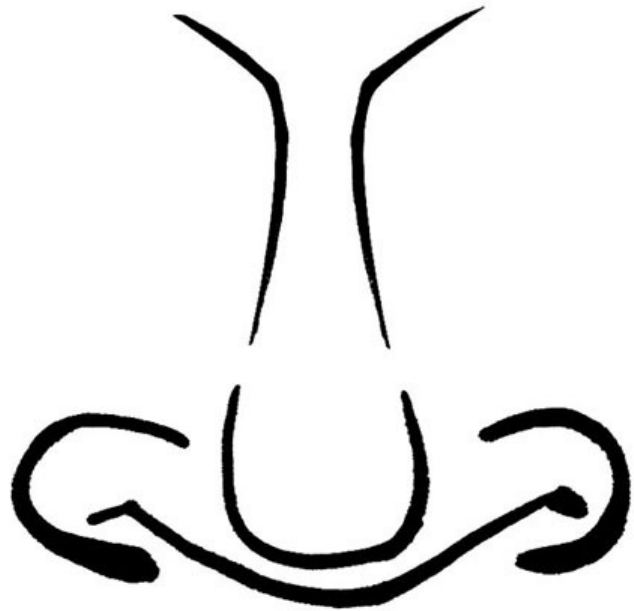
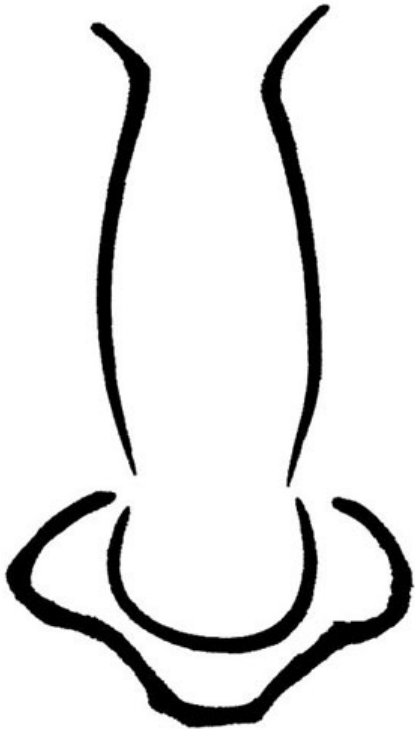
Prueba formas geométricas

Practica dibujar cada rasgo facial como una forma geométrica. Esta es una gran manera de practicar variaciones para cada característica. Haz unos anchos y otros altos, o incluso una forma completamente diferente.



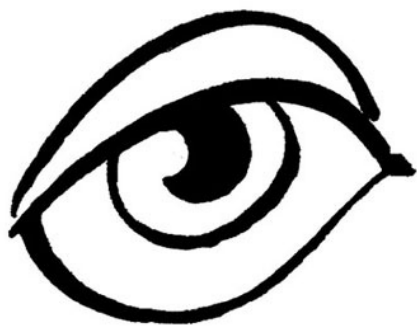
Convierte formas geométricas en características

Cuando te canses de dibujar formas geométricas, intenta convertirlas en características. La forma te lo dirá qué dibujar para que puedas concentrarte en la calidad de tu línea.



Exagerar

Cuando empieces a practicar, trata de exagerar tanto como puedas. Cuando dibuje un modelo vivo, tendrá estar buscando diferencias sutiles en las características. Al saber qué tipos de exageraciones funcionan para usted, será mucho más fácil ver esas diferencias.



Variaciones de práctica

Llene una página completa con variaciones de cada característica. Al estudiar una característica a la vez, aprenderá cómo evitar dibujar los mismos ojos en todos, y así sucesivamente.

Técnicas de lápiz

Los marcadores son una excelente manera de comenzar a dibujar caricaturas, pero la mayoría de nosotros estamos acostumbrados a usar lápices. Está en nuestra naturaleza dibujar con ellos. El problema con los lápices es que a menudo ponemos demasiadas líneas en el papel y los dibujos se desordenan. Al trabajar con marcadores, aprenderá a realizar menos trazos. Para aquellos de ustedes que prefieren el lápiz, sigan las mismas pautas del marcador, así como las que se incluyen aquí.



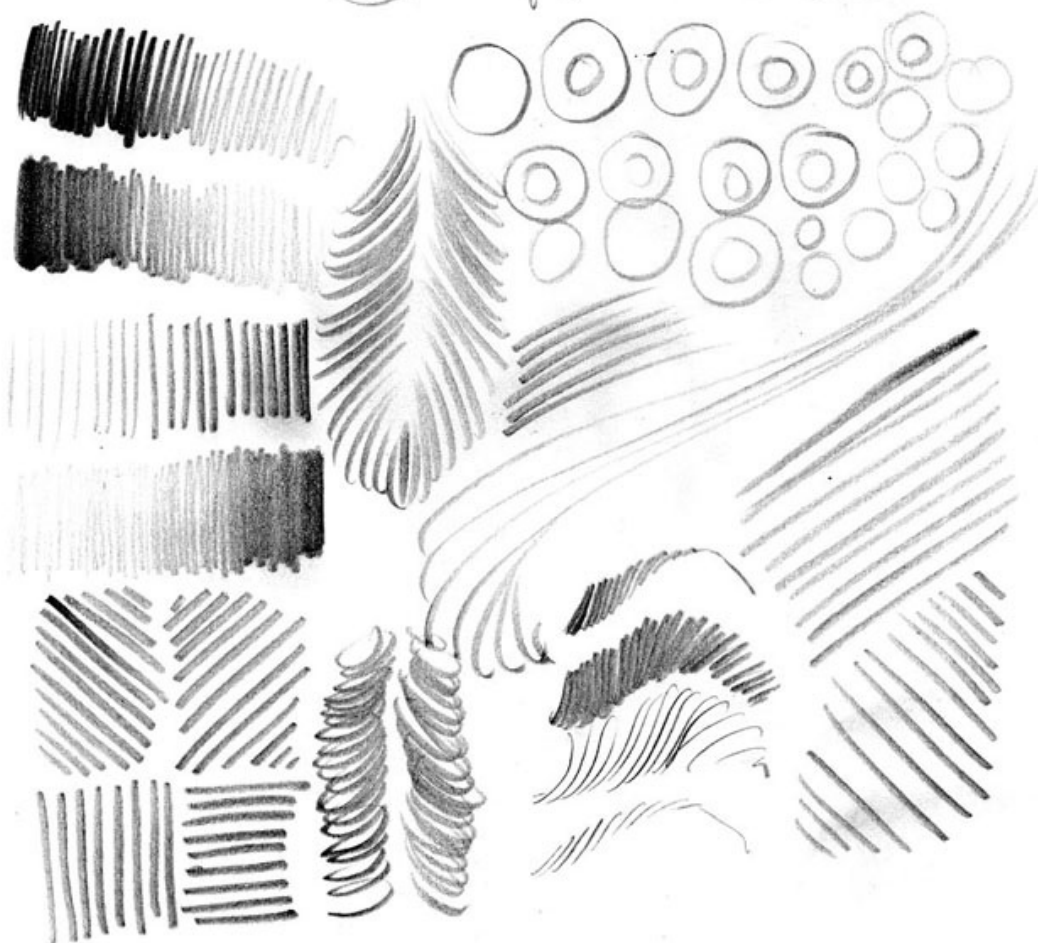
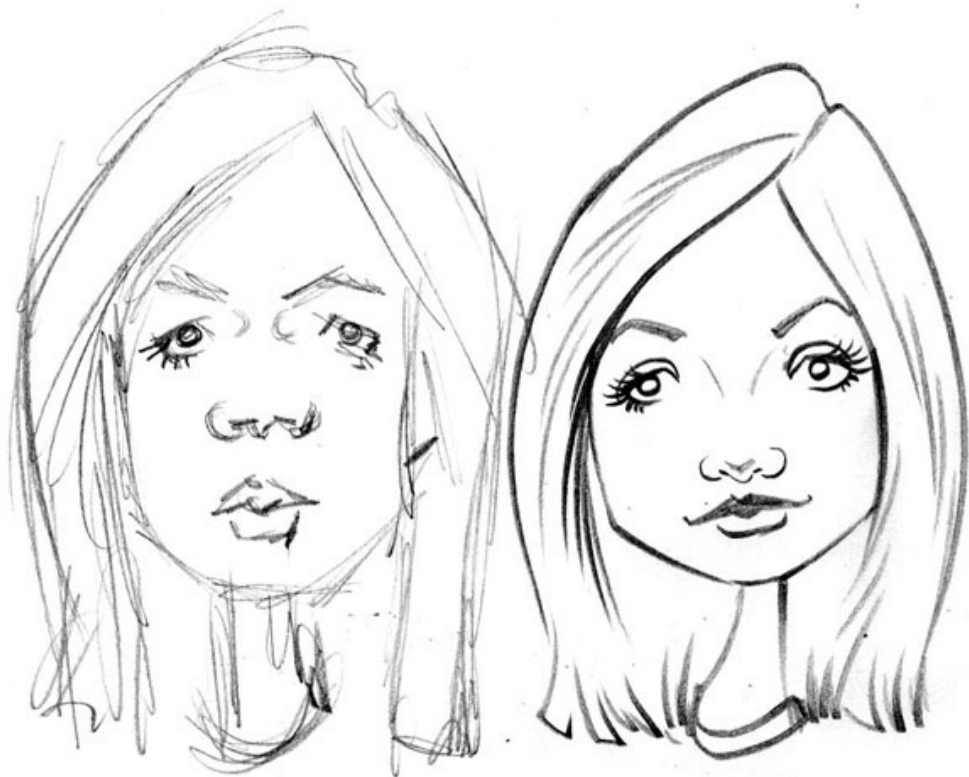
Da forma a tu cliente potencial

Dale forma a la punta de la mina de tu lápiz frotándola de un lado a otro en una hoja de papel hasta que tengas una punta plano en ángulo en la punta. El punto plano te permite dibujar las líneas gruesas. Gira el lápiz y dibuja con la punta para obtener líneas finas.



Variación de línea de práctica

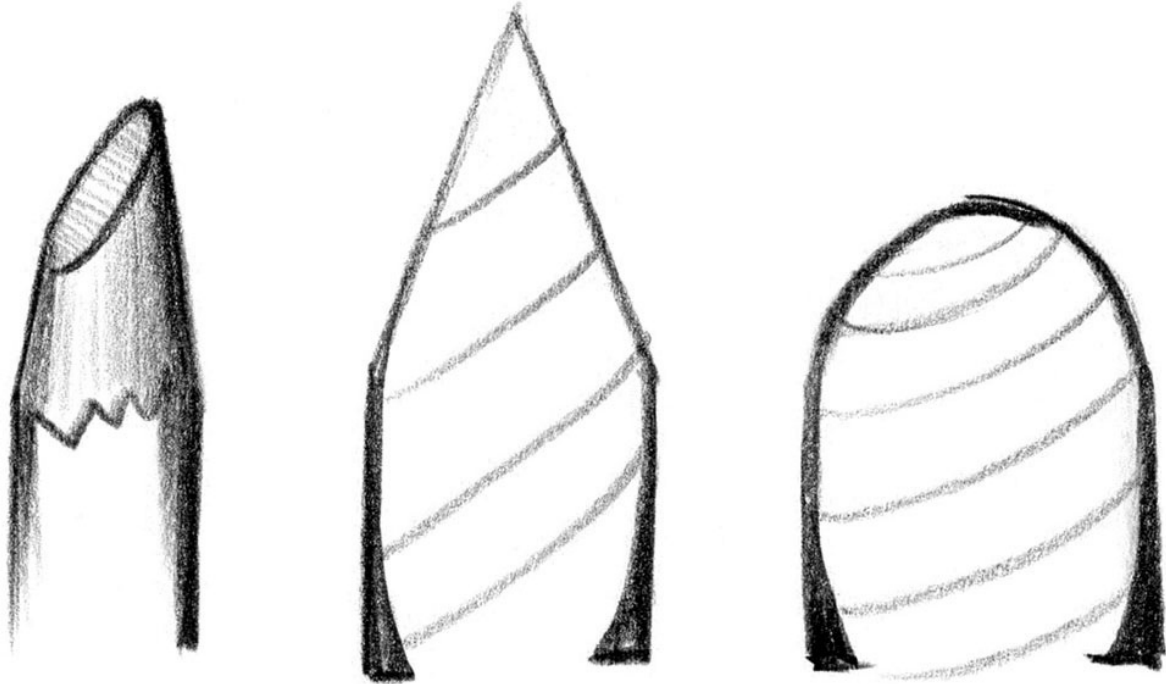
Dibuja líneas gruesas, medianas y finas. Tendrá que volver a afilar la punta con frecuencia en una hoja de papel aparte.



Evite dibujos desordenados y desorganizados

¿Ves cómo la cara de arriba a la derecha se ve más profesional? Cada línea es intencional y claramente hecha.

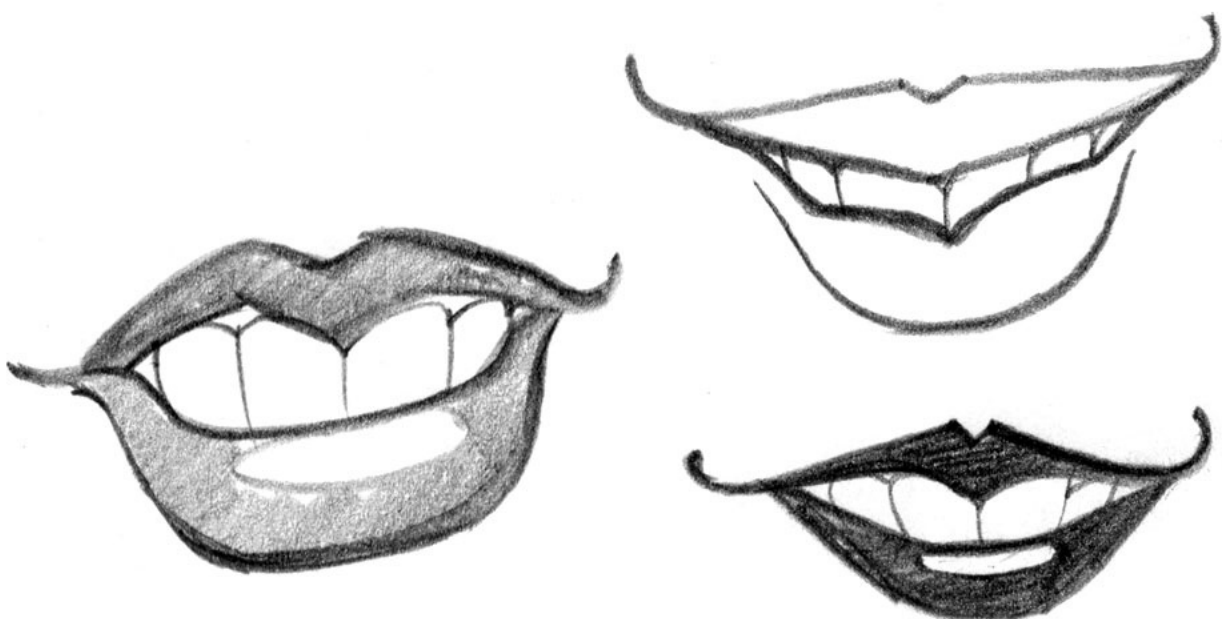
Practica dibujar trazos en todas las direcciones con líneas rectas y curvas. Varíe la presión sobre su lápiz y el espacio entre sus marcas. Sea audaz con sus líneas.



Puntas de lápiz para dar forma y tocones para difuminar

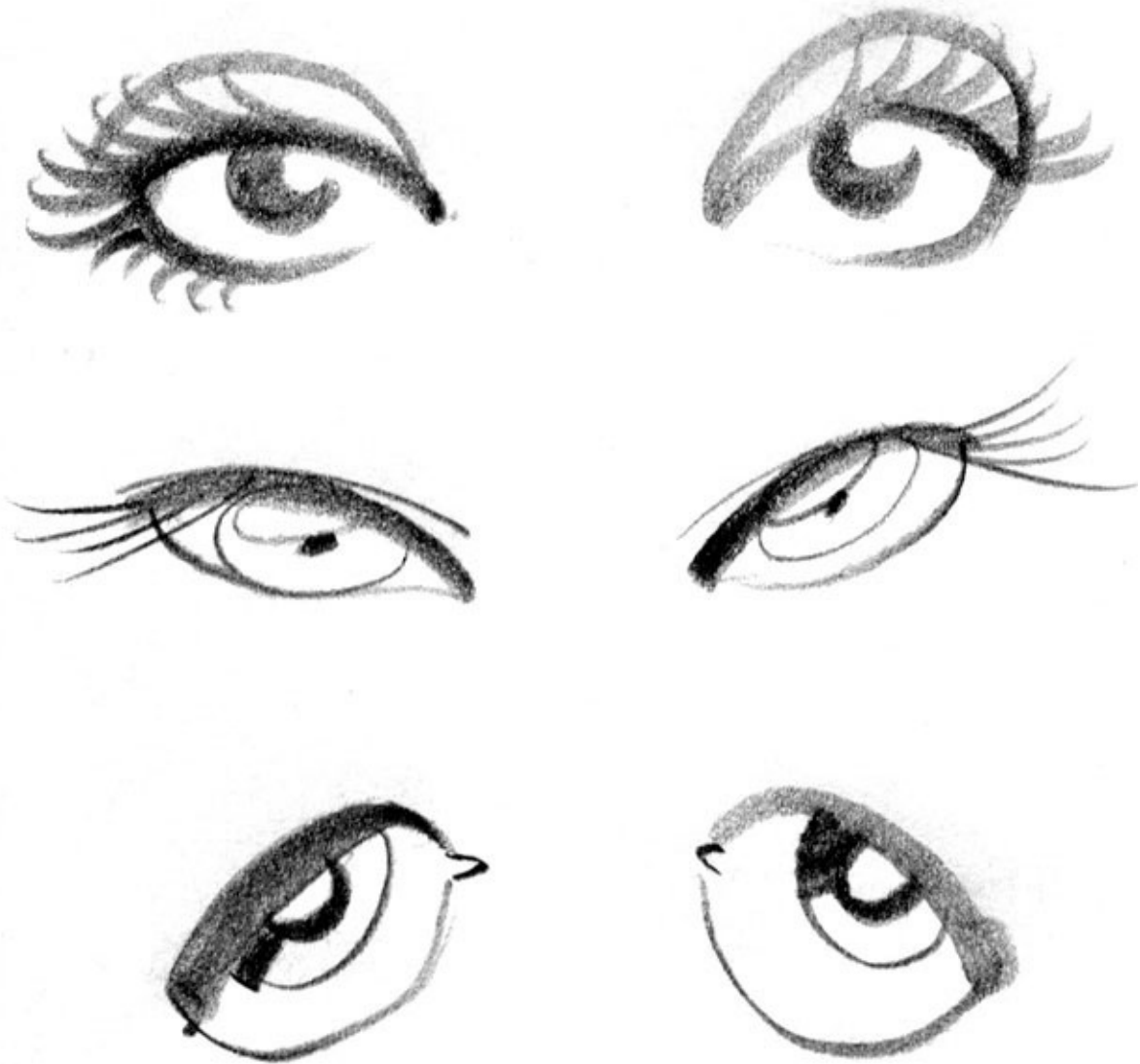
A la izquierda está el aspecto que debe tener la punta de su lápiz cuando se le da forma para hacer líneas gruesas y finas. En el

el centro es un tocón de mezcla; a la derecha está el aspecto que debe tener el muñón después de lijar la punta para prepararlo para su uso.



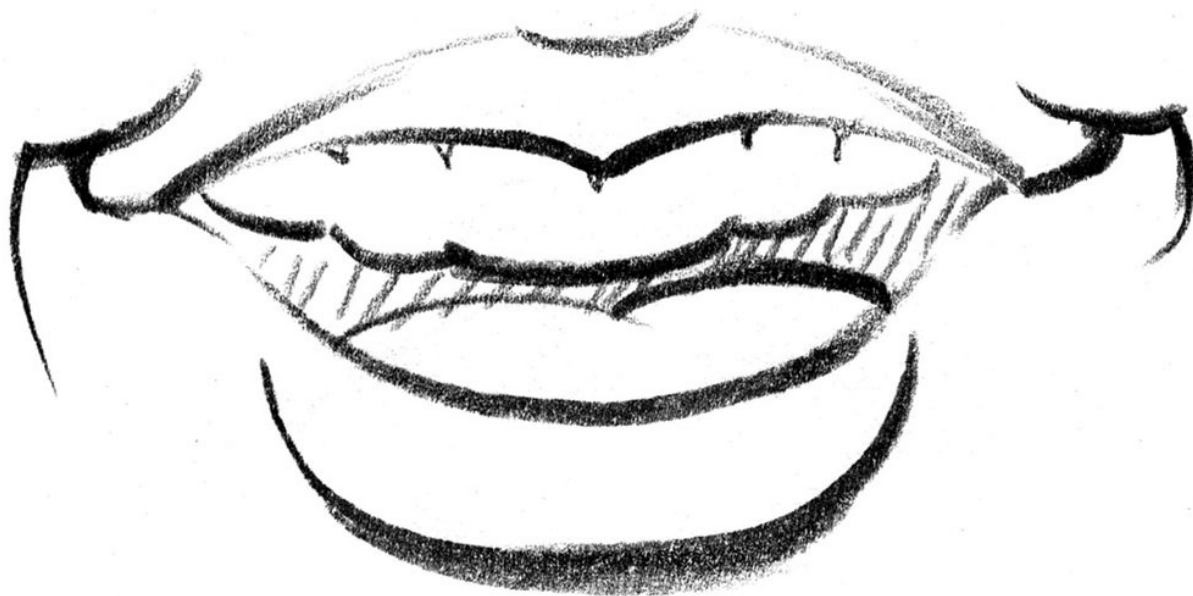
Trabajar con valor

El uso de lápiz le brinda la oportunidad de agregar diferentes valores o sombreado a cada característica. Al aplicar más presión sobre su lápiz, puede oscurecer las características para sugerir mejoras como lápiz labial, por ejemplo.



Usar líneas variadas

Practique dibujando variaciones de línea dentro de cada característica. Una línea gruesa se verá gruesa solo si hay una línea delgada cerca para equilibrarlo.



Dibujar características con decisión

Dibuje entidades de la forma más limpia y precisa posible, y evite dibujar todo lo que pueda. piensa como un artista de caligrafía: solo tienes una oportunidad de hacerlo bien. Observe cómo estas características no son tan limpias como las versiones de marcador.



Sombrea tu boceto

Use su tocón de mezcla lijado para sombrear cada boceto. Sombrea exactamente las mismas áreas en cada rostro. Sombreado debería llevarte menos de un minuto. Observe la facilidad con la que puede reconocer una cara con el sombreado hecho de esta manera.

Técnicas de lápices de colores

Colorear un buen dibujo lo hace genial, pero colorear un mal dibujo lo convierte en un mal dibujo. Colorear no cubre los errores, así que practica tus dibujos hasta que estés seguro de tus líneas. Luego comienza a colorear.

Colorear una cara de dibujos animados básica no debería tomar más de uno o dos minutos. Definitivamente no te tomes más tiempo para colorear que para dibujar el boceto. Al igual que en la parte de dibujo del proceso, cometerás pequeños errores en el proceso de coloreado. Es parte del look de boceto rápido. No te preocupes por eso, pero trata de colorear dentro de las líneas tanto como sea posible. Colorea siempre de más claro a más oscuro, porque siempre puedes oscurecer una imagen, pero no puedes hacer que una imagen sea más clara.



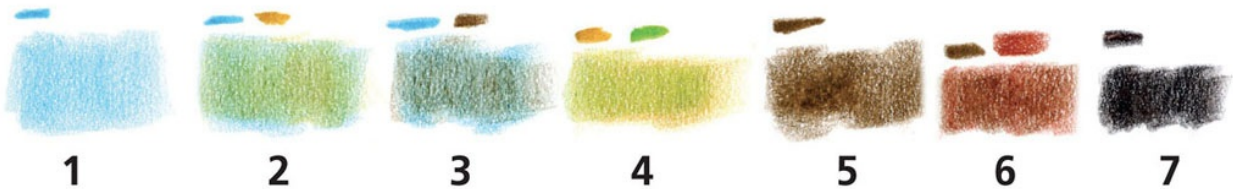
Una paleta de lápices de colores

1. Verde bosque
2. Sombra tostada

3. Ocre Amarillo
4. amarillo canario
5. Bice Verde
6. Azul de Copenhague
7. azul ultramar
8. Sombra cruda
9. Azul verdadero
10. azul cielo
11. naranja
12. Terracota
13. Siena cruda
14. Ocre quemado
15. Lago Escarlata
16. violeta
17. gris
18. rosa
19. Carne
20. rubor
21. negro

Colores de ojos

Usa estos ejemplos como guía para seleccionar el color de ojos correcto para tu personaje.



1. azul cielo
2. Ocre Amarillo + Azul Cielo
3. Azul cielo + Sombra cruda
4. Ocre Amarillo + Bice Verde
5. Ámbar crudo
6. Sombra cruda + terracota
7. Sombra tostada

Colores de cabello

Experimente mezclando colores para crear los tonos que desea. Solo recuerda trabajar siempre más claro al más oscuro. Este cuadro le ayudará a empezar.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



1. *amarillo canario*
2. *Amarillo Canario + Carne*
3. *Amarillo canario + Ocre amarillo*
4. *Ocre Amarillo*
5. *Ocre amarillo + Sombra cruda*
6. *Ocre Amarillo + Terracota*
7. *Sombra cruda*
8. *Sombra cruda + terracota*
9. *Terracota*
10. *Sombra cruda + Sombra quemada*
11. *Sombra tostada*
12. *negro*

Tonos de piel

Utilice este cuadro para ayudarle a crear el tono de piel correcto. Obtenga el color lo más cerca posible con su limitado paleta. Una caricatura no es un retrato realista, por lo que no tiene por qué ser exacta. La coloración debe ser brillante y divertida.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



1. *carne*
2. *Carne + Rubor*
3. *Carne + Rosa*
4. *Carne + Ocre Amarillo*
5. *Carne + Amarillo Canario*
6. *Carne + Terracota*
7. *Terracota*
8. *Terracota + Siena cruda*
9. *Terracota + Naranja*
10. *Terracota + Violeta*

Usar la técnica del patrón

Estas dos páginas muestran el patrón a utilizar al colorear. Para evitar pasar demasiado tiempo coloreando, colorea cada cara usando el mismo patrón.



HMERNTK
'05

Crear destacados

Para resaltar el tono de la piel, deje que el blanco del papel se vea a través de un poco en lugar de cubrir el área con mucho color.



AMERICAN
'05

PASO 1: Colorea la base

Empezar con el tono general de la piel. Colorea cada parte del boceto que necesite ese color. Trate de no volver a tomar ese color mientras continúa.



PASO 2: Agregar sombras

Superponer otrocolor para ajustar el tono de la piel. Use presión para oscurecer las áreas de sombra de la cara. Tus sombras deben estar en los mismos lugares en todas las personas; oscurecer los lados de la cara, debajo de la barbilla y en cualquier lugar donde aparecería una sombra si hubiera una luz en el techo. Tenga en cuenta que está creando las sombras con los valores de color carne, no con negro o gris.



PASO 3: Colorea el Cabello

Añade elcolor de pelo. Ya debería tener la mayoría de los detalles en su lugar en este punto, por lo que todo lo que necesita hacer es teñir el cabello con un sombreado simple.

Colorear una cara con lápices de colores

Los lápices de colores son la forma menos costosa y más rápida de agregar color. Cuando los uses, ten muy en cuenta cuánto tiempo pasas coloreando. Use la menor cantidad de lápices posible.





PASO 1: Termina tu dibujo lineal

Completa tubosquejo. Evite volver a dibujar en este punto.



PASO 2: Colorea la base

Llenar el tono general de la piel. La forma más fácil es colorear de arriba hacia abajo. Evite dejar rayas en el boceto coloreando en círculos, usando la parte más ancha del lápiz. Deje las áreas resaltadas mientras colorea usando una mano más clara en estos puntos. Oscurece las áreas de sombra.



PASO 3: Agregar sombras

Agrega cualquier colorear sobre el tono de piel para ajustarlo de modo que se acerque más al tono de piel real que desees. Esto debería ser tan sutil que en realidad no puedas distinguir el nuevo color del tono general de la piel. El general

la apariencia debe ser una mezcla de los dos colores. Usando el color del tono de la piel, oscurece las áreas de sombra.



PASO 4: Colorea el Cabello

Colorear el cabello, trabaje de más claro a más oscuro. Deja reflejos en el cabello hacia la parte superior de la cabeza. También puede agregar algunos más decorativos

trazos usando los colores.

Colorear por computadora

La información proporcionada aquí es para aquellos de ustedes que tienen Adobe® Photoshop CS® para Windows y lo han usado antes. No está destinado a personas que nunca han utilizado este software. Aquí, describimos el proceso básico para colorear líneas de arte en Adobe® Photoshop®. Experimente y añada a este proceso en función de lo que sabe sobre Photoshop®.

Preparando la imagen

1. Guarde el archivo de boceto en su disco duro.
2. Gire su lienzo para que la imagen quede con el lado correcto hacia arriba (Barra de menú> Imagen> Girar lienzo).
3. Convierta al modo Escala de grises (Barra de menú> Imagen> Modo> Escala de grises).
4. Ajuste su línea de arte. Usar niveles (Barra de menú > Imagen > Ajustes > Niveles automáticos).
5. Convierta al modo RGB (Imagen> Modo> RGB).
6. Copie la capa Fondo en la paleta Capas arrastrando la capa de fondo sobre el ícono Crear nueva capa ubicado en la parte inferior de la paleta Capas, el segundo desde la derecha.
7. Cambie el nombre de la nueva capa a "Line Art" y cambie el nombre de la capa de fondo a "Color".



PASO 1: escanea tu arte

Escanear en su obra de arte a 300 DPI utilizando el modo RGB o la función de imagen en color de su escáner. Si su boceto es demasiado grande para caber en el escáner, intente tomar una fotografía digital utilizando la configuración de mayor calidad de su cámara digital. Guarde el archivo como un archivo JPEG. Luego abra el boceto en Photoshop®.

PASO 2: Multiplicar la capa

Sobre el Paleta de capas, cambie el modo de la capa Line Art de Normal a Multiplicar.

PASO 3: Seleccione un área para colorear

Utilizar el herramienta de varita (presione "W" en su teclado para seleccionarla) para seleccionar un área para colorear. Tenga "Suavizado" y "Contiguo" seleccionado en la barra de herramientas de preferencias de la varita. No seleccione "Usar todas las capas". Elija un color para usar de sus muestras de color. Luego haga clic para seleccionar un área para colorear. Expanda ligeramente esa selección (Barra de menú> Seleccionar> Modificar> Expandir> 2 píxeles). Presiona Alt + Supr para llenar tu área con color.

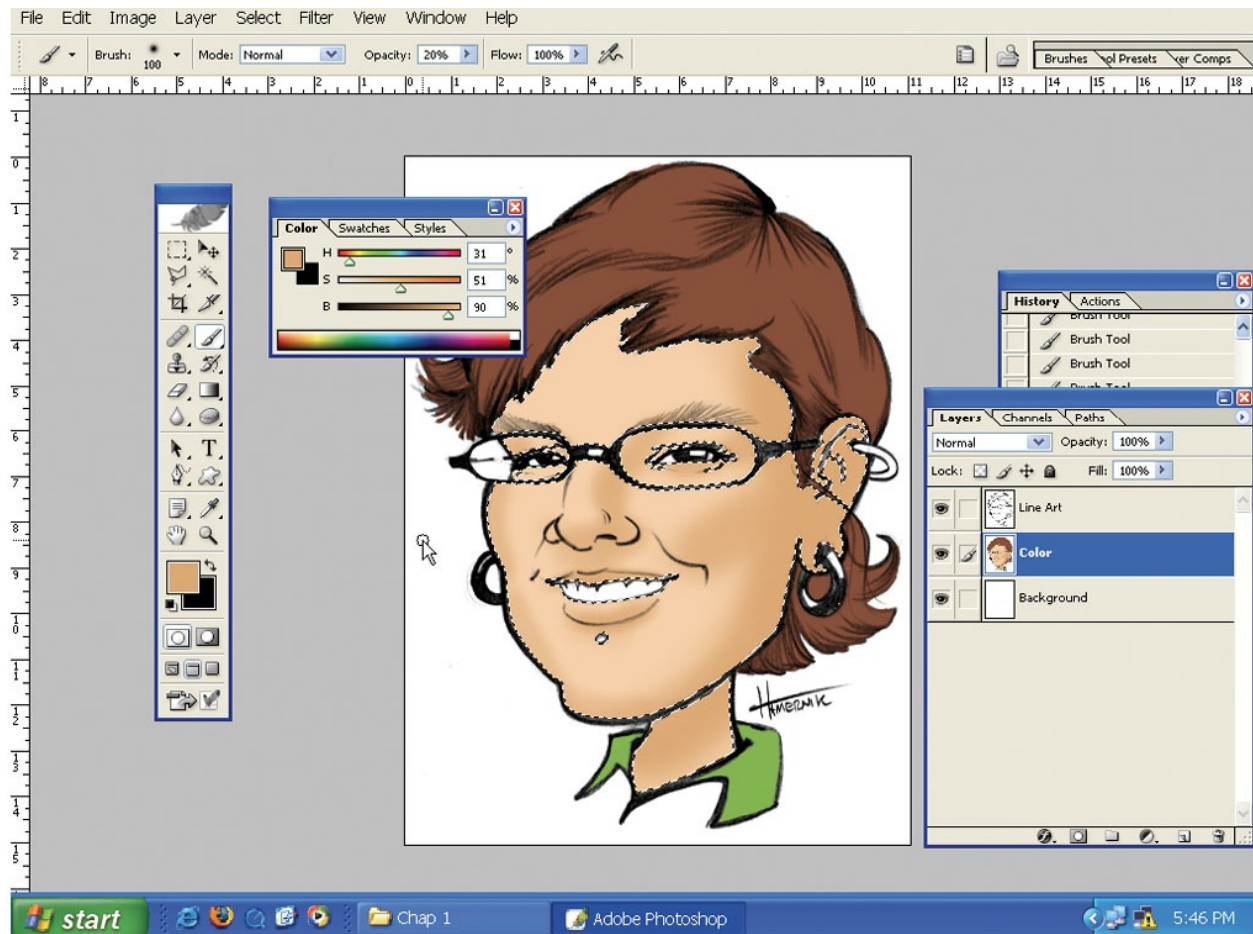
PASO 4: Comience a agregar color

Selecciona el herramienta de pincel (presione "B" en el teclado). Debajo de la barra de menú en la barra de herramientas de preferencias de Pincel, en el lado izquierdo junto a la palabra "Pincel", hay un punto con un número debajo. Haga clic en el número. Esto abre la ventana Opciones. El diámetro maestro es el tamaño del pincel y la dureza es la borrosidad del pincel. Una dureza del 100 por ciento significa bordes nítidos, mientras que una dureza del 0 por ciento significa bordes suaves. Corrija cualquier parte del boceto que haya sido coloreada por error usando el pincel.



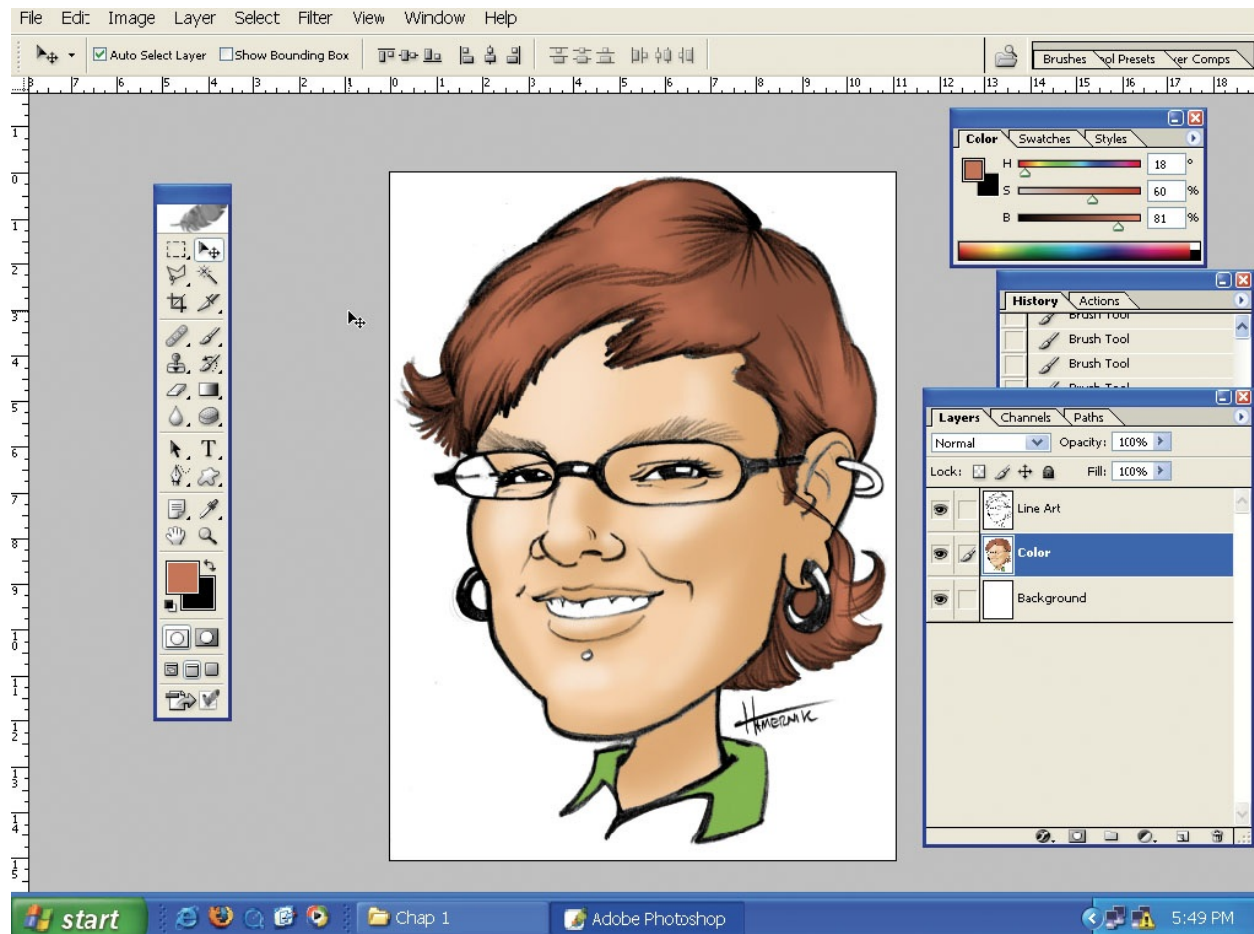
Un consejo sobre la varita

Cuando llegue al paso 3, si la varita selecciona demasiado del boceto, en lugar del área aislada que desea colorear, es probable que haya un corte en la línea en alguna parte. La varita funciona solo si tus líneas forman formas completas. ¿Hay interrupciones en el contorno de la forma que intentas colorear? Luego corrija el boceto original y vuelva a escanearlo.



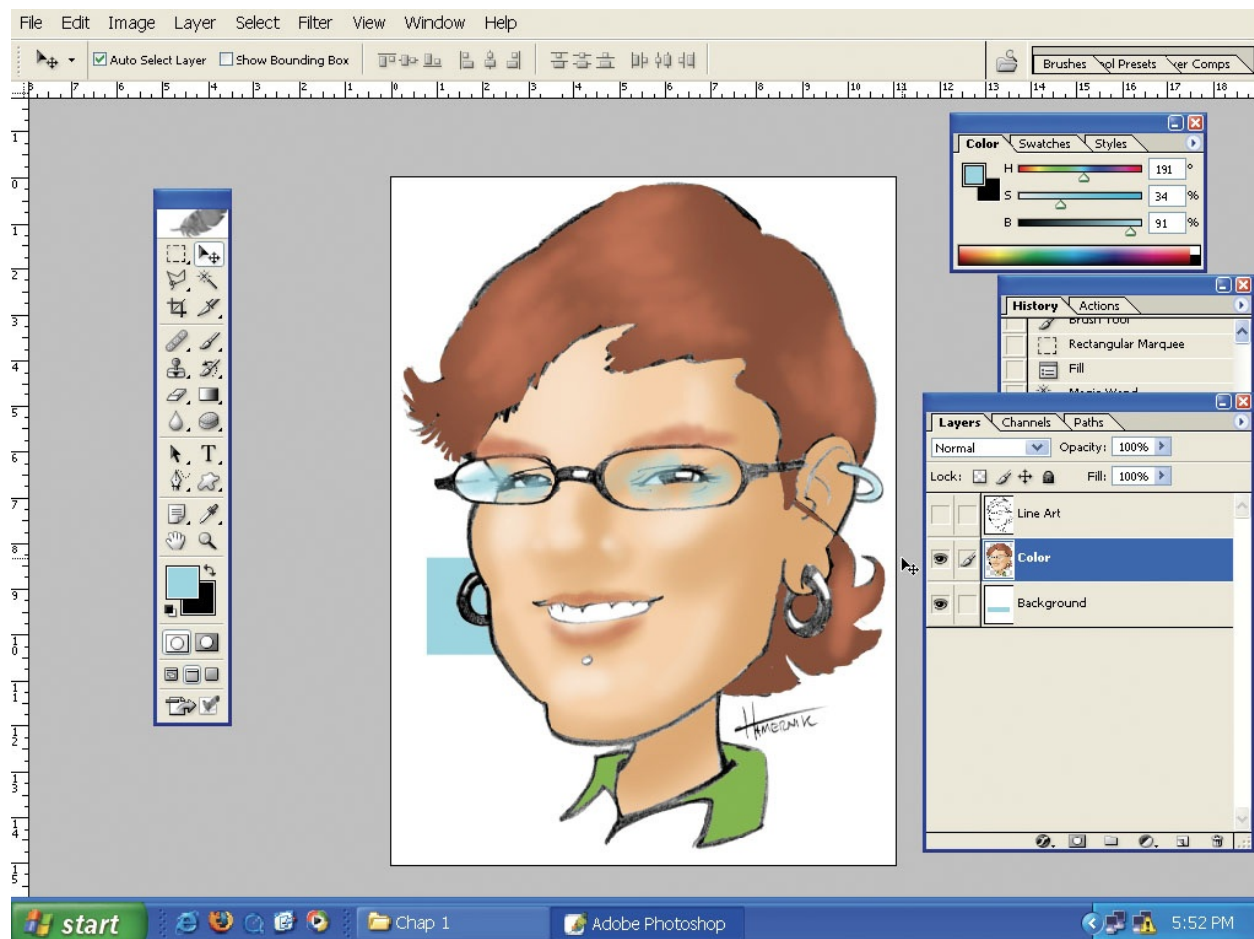
PASO 7: Agregue profundidad al tono de piel

Encender la capa Line Art. Seleccione la capa Color. Utilice la varita para seleccionar el tono de piel. Se debe seleccionar todo el tono de piel. Con la paleta Color en lugar de la paleta Muestras, seleccione una versión más oscura del tono de piel. Debajo del cuadro de cierre rojo "X" en la paleta de colores, hay una flecha negra de Opciones; haga clic en él y seleccione "Deslizadores HSB". La "H" es para matiz o color, la "S" es saturación y la "B" es brillo. Deslice la "B" para obtener una versión más oscura del tono de piel. Usa el pincel con un 20 por ciento de dureza y pinta todas las sombras. Ahora selecciona una versión más clara del tono de piel y haz lo mismo con las áreas resaltadas.



PASO 8: Agrega sombras y reflejos al cabello

Añadir sombras y mechas al cabello de la misma manera que agregó sombras y mechas a la cara en el paso 7. Con el pincel, no podrá pintar pelos individuales muy fácilmente. Solo sombrea la forma general.



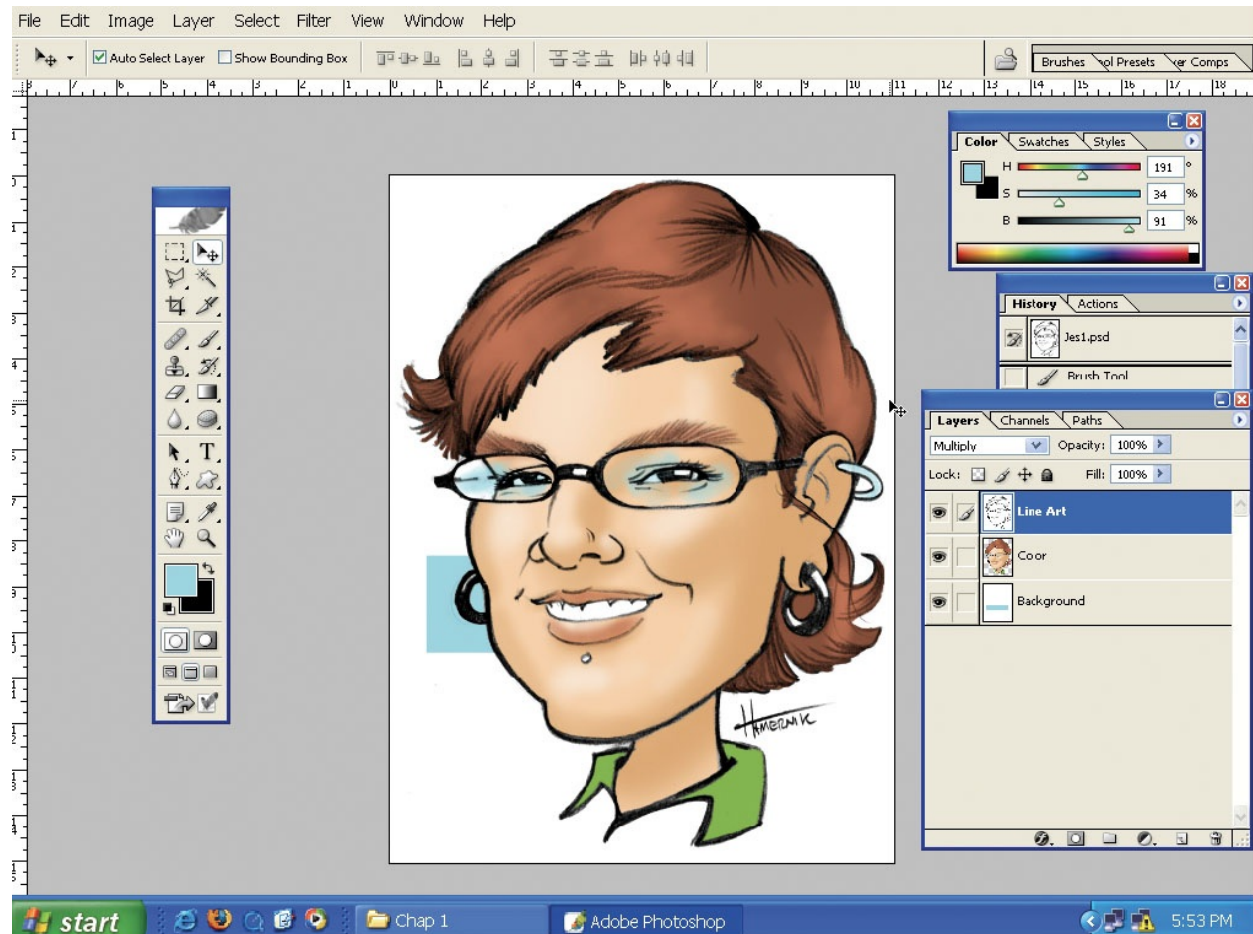
PASO 9: Agregar un fondo

pintar un fondo sencillo. Es posible que deba seleccionar y eliminar el blanco alrededor del dibujo en la capa Color. Si no tiene una capa de fondo, haga clic en el icono Nueva capa en la parte inferior de la ventana de la paleta Capas (segundo desde la derecha, junto a la papelera). Reorganice las capas para que la capa Line Art esté en la parte superior, el Color esté en el medio y el Fondo esté en la parte inferior.



PASO 10: Revisa las capas una vez más

Si usted apaga la capa Line Art, su dibujo debería verse así. ¿Observe cómo se han pintado algunos de los cabellos y las líneas de la cara? Puede hacer esto para eliminar cualquier píxel blanco poco atractivo junto a las líneas que dibujó.



PASO 11: Aplane y termine el dibujo

Encender la capa Line Art. Asegúrate de colorear todo lo que querías. Después de este siguiente paso, no podrá realizar ningún cambio. En la ventana de la paleta Capas, debajo del cuadro de cierre rojo "X", hay una flecha negra de Opciones; haga clic en la flecha y seleccione Aplanar imagen. Este paso elimina todas las capas y deja la imagen lista para imprimir. Una vez que aplanas, no puede realizar cambios en el boceto.

Comentarios para colorear por computadora

Hay muchos libros sobre Photoshop®. Elija uno para obtener más información. Colorear por computadora no debería llevarte más del doble del tiempo que dedicaste a dibujarlo. Si su dibujo tomó cinco minutos, entonces dedique diez minutos a colorearlo, en la computadora o fuera de ella. Recomendamos esperar hasta que esté produciendo bocetos de alta calidad antes de comenzar a jugar en la computadora.

Los 4 Puntos de las Expresiones

Mostrar expresiones:

1. Estado de ánimo: Lo que comúnmente llamaríamos sentimientos. Pero estado de ánimo también significa pensamientos, y pensamientos sobre lo que sientes y sentimientos sobre lo que sientes. (Complicado, lo sabemos.)
2. Personalidad: Esta es una extensión del estado de ánimo, pero más fundamental. Quién es tu personaje debe mostrarse en su rostro.
3. Relaciones: Las expresiones son esenciales para mostrar cómo dos personas se sienten y piensan el uno del otro. Por ejemplo, cuando un hombre y una mujer intercambian miradas de coqueteo, sabemos exactamente cuál es su relación.
4. Estados Físicos Involuntarios: Gas malo, enfermedad, dolor, alivio. A veces, el cuerpo siente algo tan intensa y rápidamente que aparece en la cara antes de que podamos hacer algo al respecto.





Las expresiones son historias

Ahora, trata de pensar en algún tipo de historia que no haga uso de la expresión en una de las cuatro formas que hemos esbozado. No puedes, ¿y sabes por qué? Las historias tienen que ver con cómo las personas reaccionan a su propio estado de ánimo, entre sí y con el mundo que les rodea. Y las expresiones de tus personajes son las mejores herramientas que tienes para comunicar esas reacciones.

Creación de expresiones

Aquí hay algunas pautas a tener en cuenta al crear expresiones:

- Encuentra la razón detrás de la expresión.
- Las expresiones son siempre reacciones, así que sé específico y claro sobre a qué están respondiendo tus personajes.
- Sea específico acerca de la expresión.
- Feliz, triste y enojado suelen ser demasiado generales. ¿Qué tiene de especial la emoción particular de tu personaje en este momento? ¿En qué se diferencia de otro tipo de emoción en otro momento?
- Observa expresiones de la vida real.
- Mira las expresiones de tus amigos y familiares. Intenta identificar expresiones para las que no tienes nombre y aprende a dibujarlas. Dibujar con sentimiento.
- ¿Recuerdas esas fotos de clase que tomaste cuando eras niño, cuando te dijeron que sonriera y abriste la boca con una gran sonrisa falsa? La imagen terminó pareciendo más como si estuvieras siendo electrocutado, ¿no es así? Así se verán las expresiones que dibujes si no dibujas con sentimiento. Dibuja con la misma pasión que quieres que tengan tus personajes, y sus expresiones explotarán fuera de la página.



Al estudiar y aplicar los principios presentados aquí, aprenderá a crear expresiones que son imposibles de describir con palabras, pero que

comunica exactamente cómo se siente tu personaje. En otras palabras, deberías poder crear personajes que actúen como personas reales.

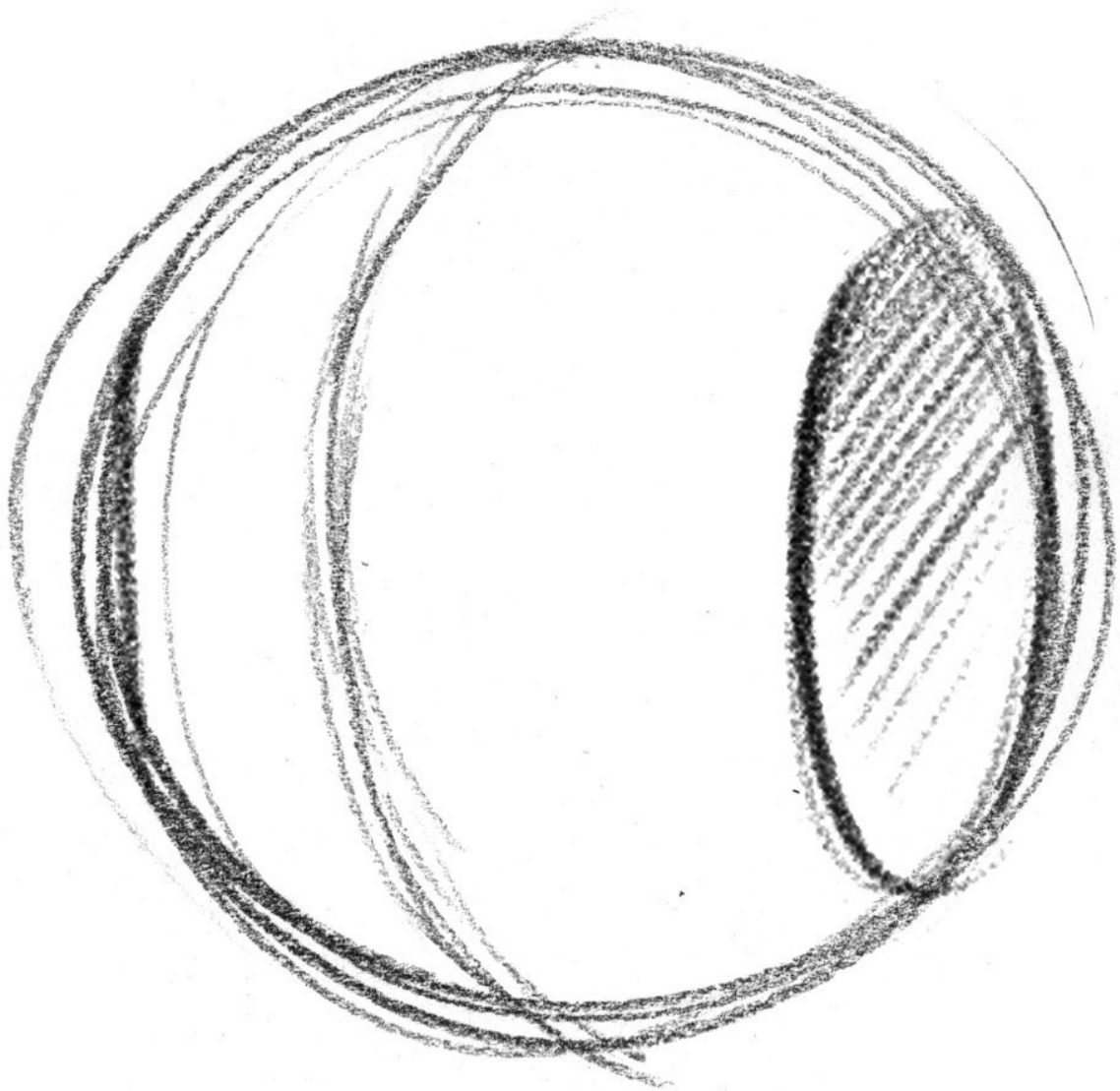
Para ello, seguirás el proceso que siguen todos los artistas: Empezar por lo general y pasar a lo específico. Comience aprendiendo las formas grandes y las expresiones generales, luego continúe con los pequeños detalles y las idiosincrasias que hacen que una expresión sea divertida.

¡No tengas miedo de cometer errores, no te rindas y diviértete!



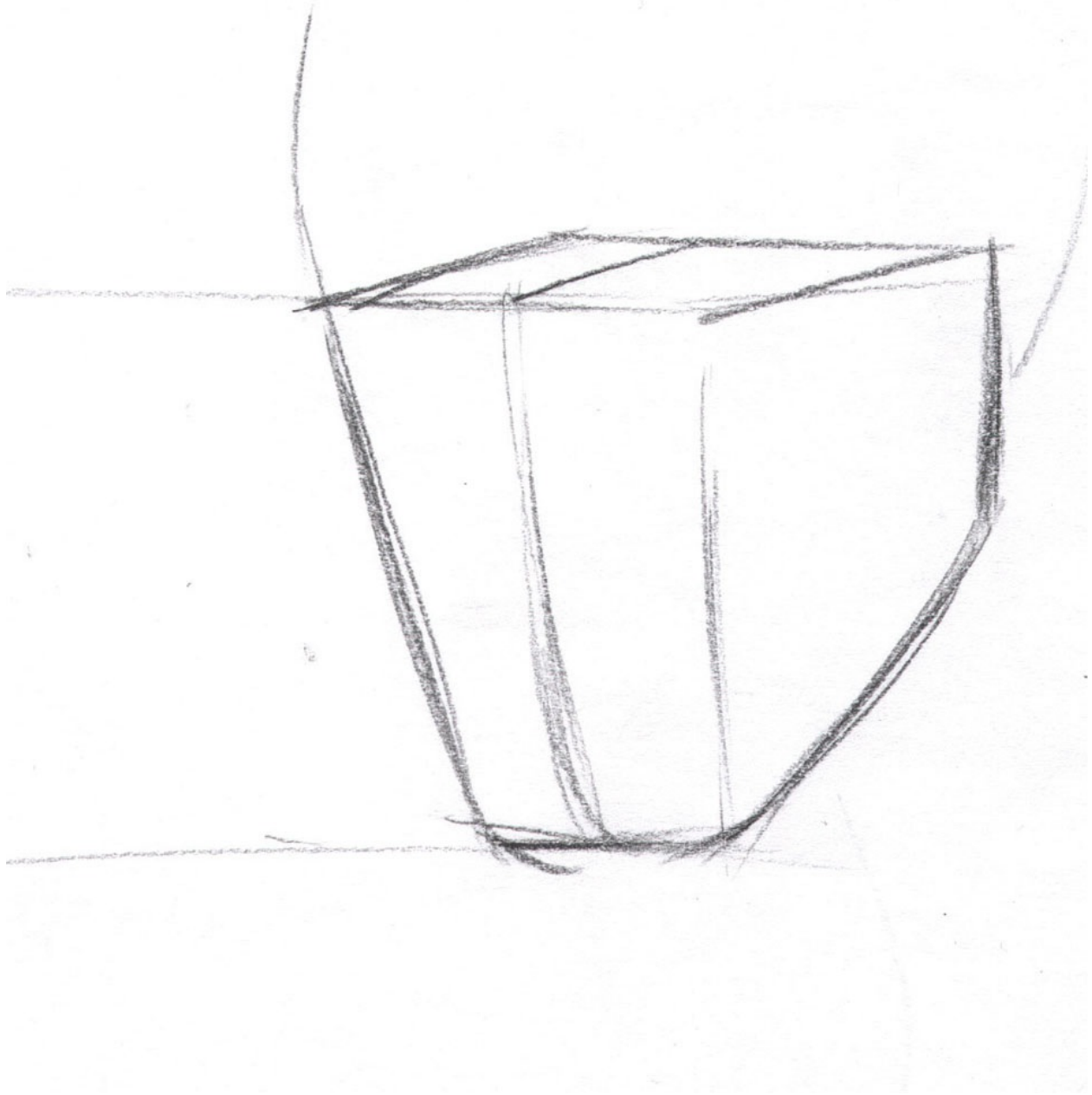
La cabeza

Recuerde, siempre comience primero con las formas grandes. Cuando se trata de expresión, eso significa aprender a dibujar la cabeza. Esta lección es la base de todo lo demás que hará, así que tómese el tiempo para dominarla.



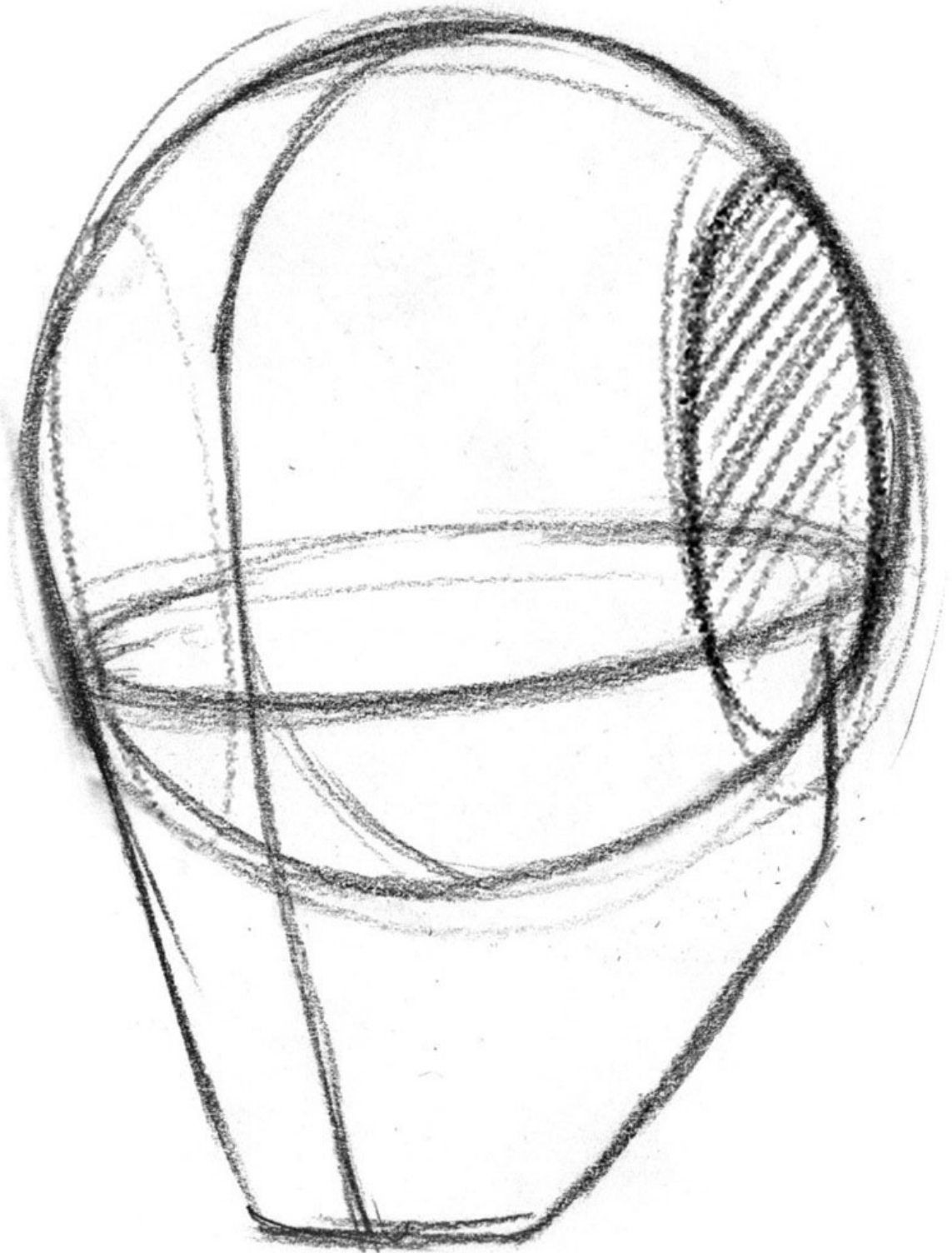
el craneo

La cabeza se compone de dos partes principales: el cráneo y la cara. El cráneo es una gran esfera con los lados cortados; constituye la mayor parte de la cabeza.



La cara

La cara es una caja cónica con un fondo inclinado. Cuelga del cráneo desde los ojos hasta el mentón y mandíbula.



La cara y el cráneo juntos

Puedes pensar en la forma en que encajan como una bola de boliche con barba.



Mmm... si

Recuerda que esto solo te da la forma general de la cabeza. No intente poner los ojos y la nariz de su cara donde están los agujeros de las bolas de boliche!



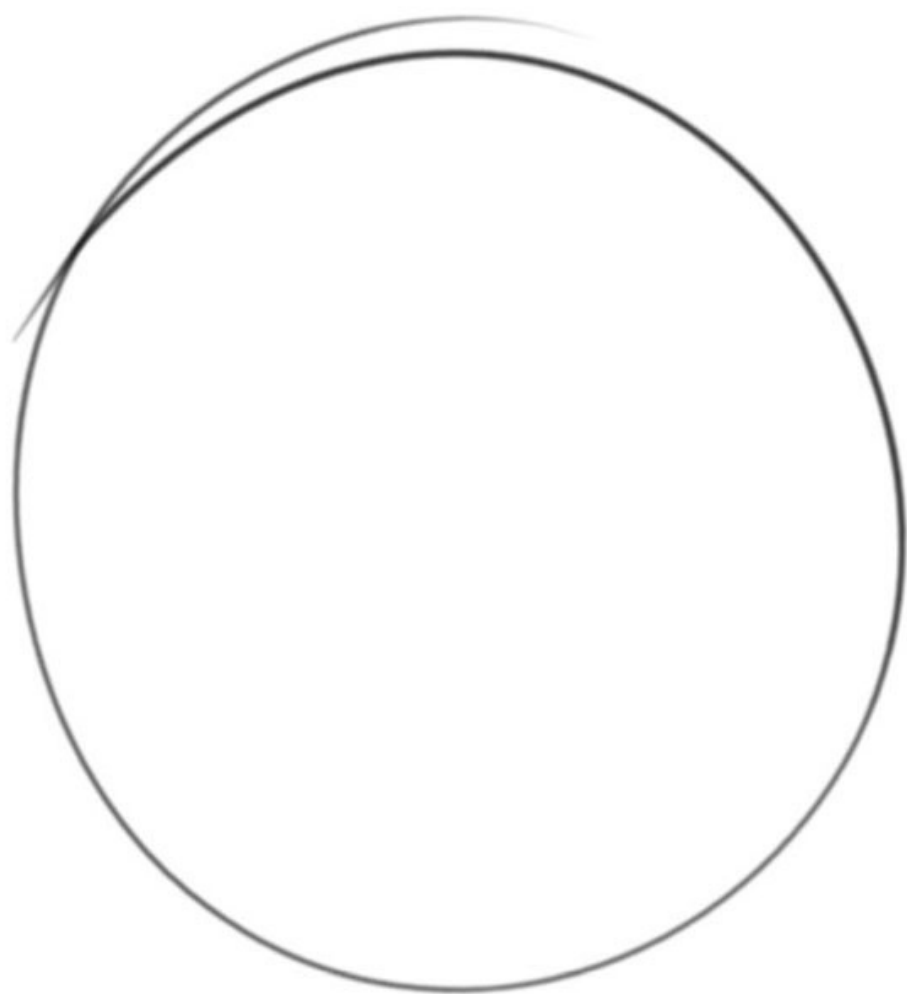
Envolviendo el formulario

Cuando miramos un rostro de frente, las líneas de construcción forman una simple cruz. Cuando comenzamos a mover la cabeza, las líneas de construcción permanecen en el mismo lugar en relación con las características y, por lo tanto, ayudan a establecer la dirección y la dimensionalidad a medida que se mueven en relación con el plano de la imagen.

Mientras dibuja una cabeza girada hacia un lado, imagine que está envolviendo líneas de construcción extendidas como una cuerda alrededor de formas tridimensionales. Esta técnica se llama "envolver alrededor del formulario".

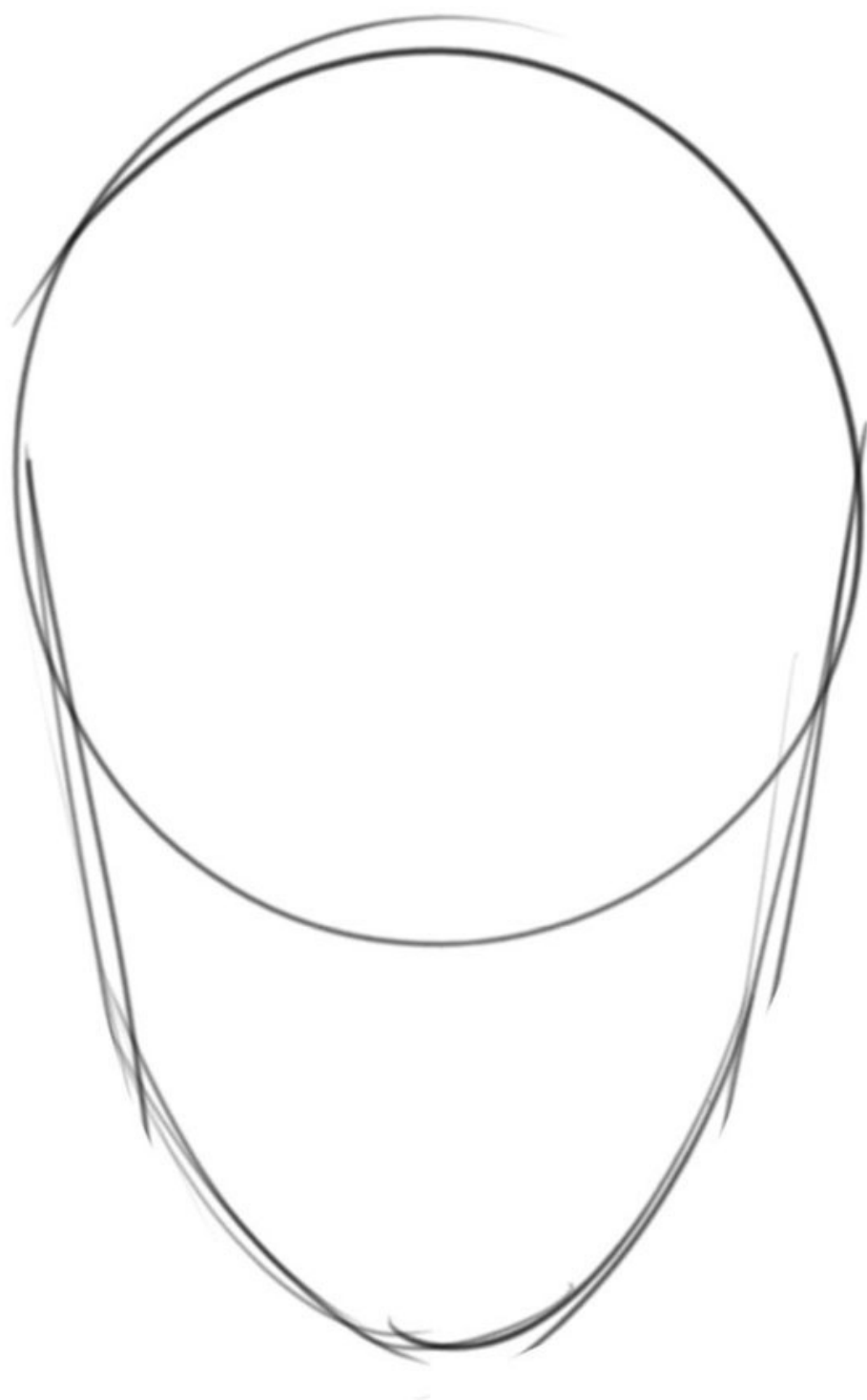
Demostración

Dibujemos una cabeza simple desde el frente.



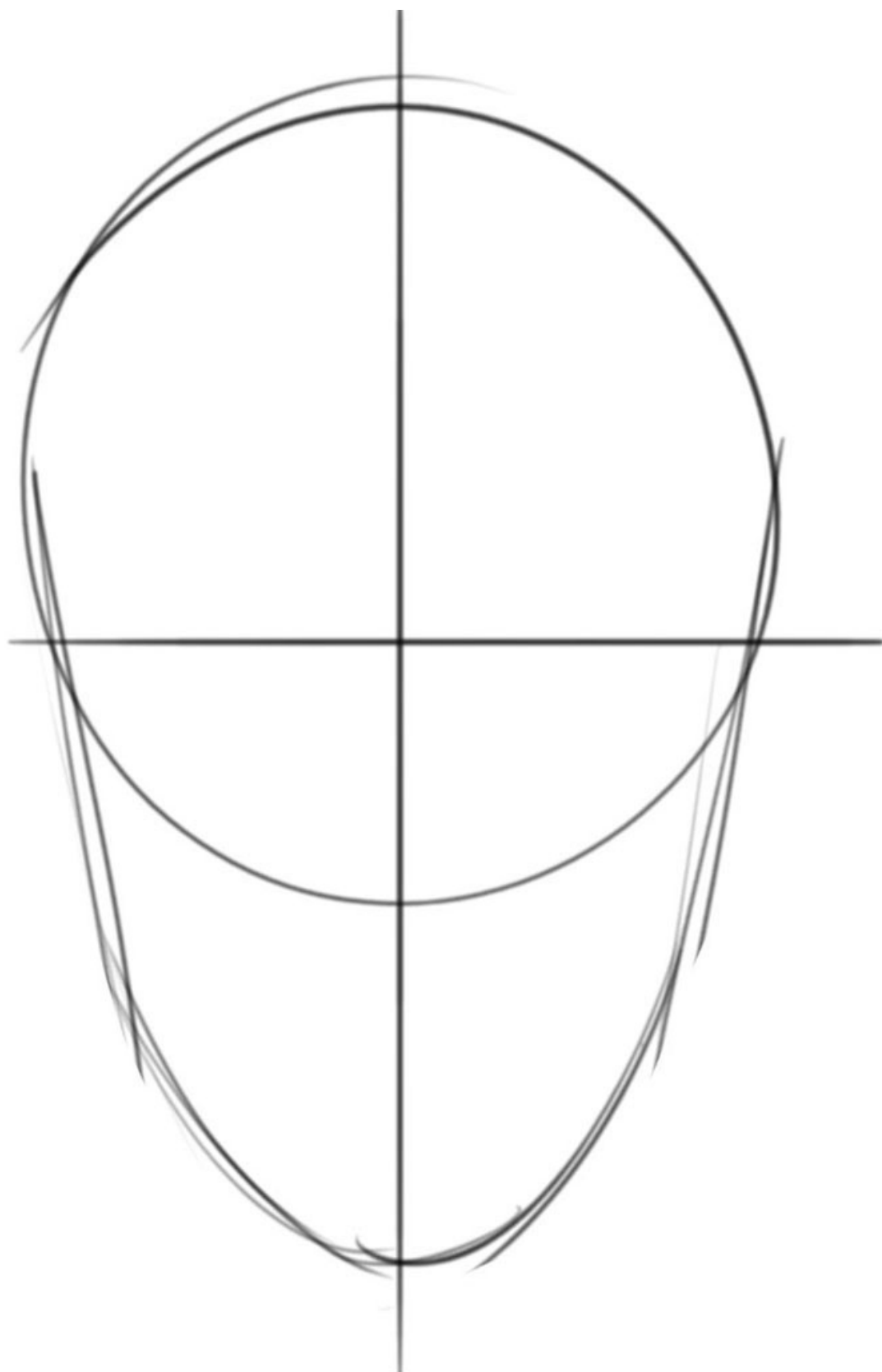
PASO 1: Dibuja un círculo

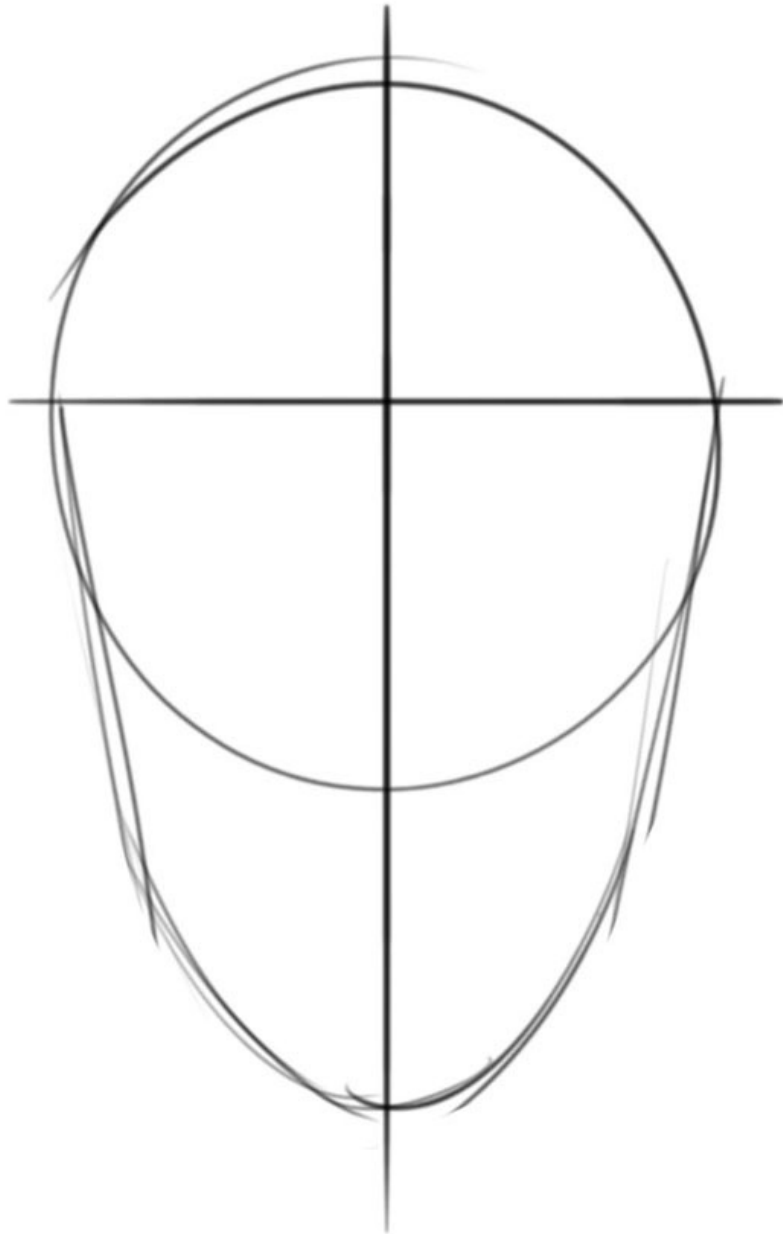
Comienza por dibujando un círculo. Este es tu cráneo. Piense en ello como una bola redonda, no como un círculo plano.



PASO 2: Agregue la cara en forma de "U"

A continuación, agreguela cara. Puedes hacer esto dibujando una forma de "U" para definir la mandíbula.



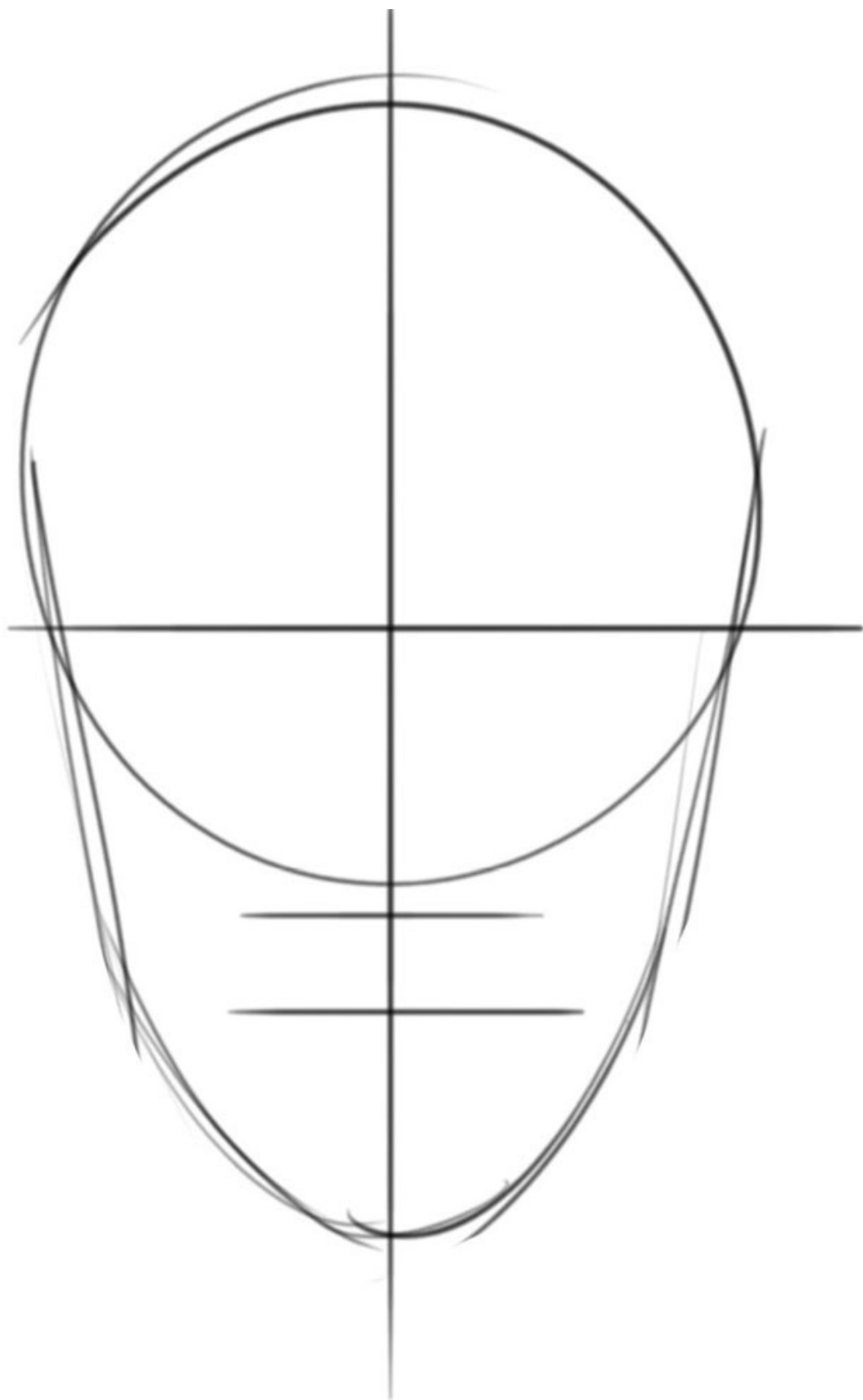


¡Demasiado alto!

PASO 3: Agregar líneas de construcción

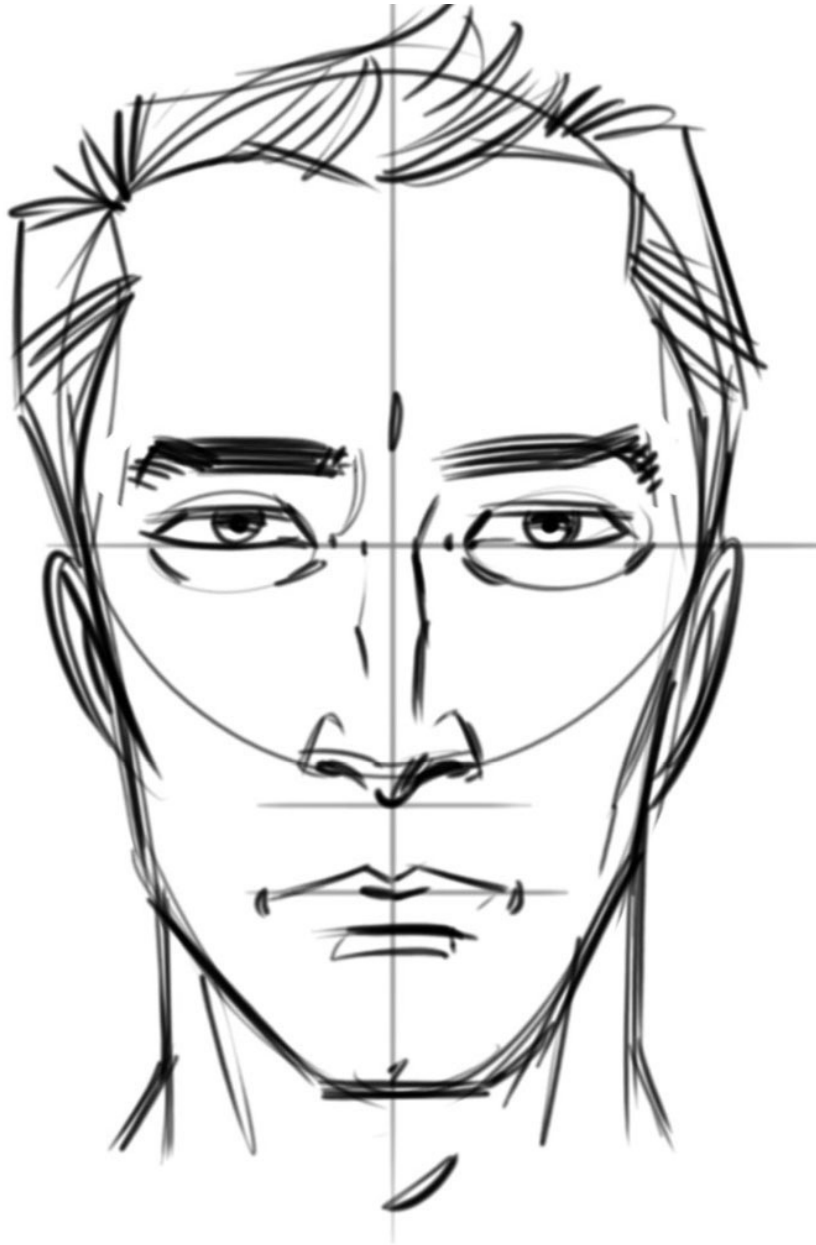
Agrega unlínea que divide la cabeza por la mitad verticalmente, y otra que la divide por la mitad horizontalmente. La línea horizontal se llama la línea del ojo. La línea vertical se llama línea central.

Cerciorarse la línea de tus ojos está en el medio de la cabeza, no en el medio del cráneo. La mitad del cráneo es demasiado alta para los ojos.



PASO 4: Agregar líneas de nariz y boca

Agrega otra línea horizontal a medio camino entre la línea de los ojos y la parte inferior de la barbilla. Aquí es donde se asentará la parte inferior de la nariz. Haz otra línea a un tercio del camino desde la nariz hasta la barbilla. Aquí es donde se asentará la boca.



PASO 5: Agregar funciones y detalles

Finalmente, agreguelos rasgos faciales Coloque los ojos separados por un ancho de ojo. Coloque las orejas debajo de la línea de los ojos.

Diferentes vistas de la cabeza

Practiquemos algunas formas simples de cabeza desde diferentes puntos de vista. No te preocupes por las características por ahora; solo enfócate en el cráneo, la cara y las líneas de construcción.

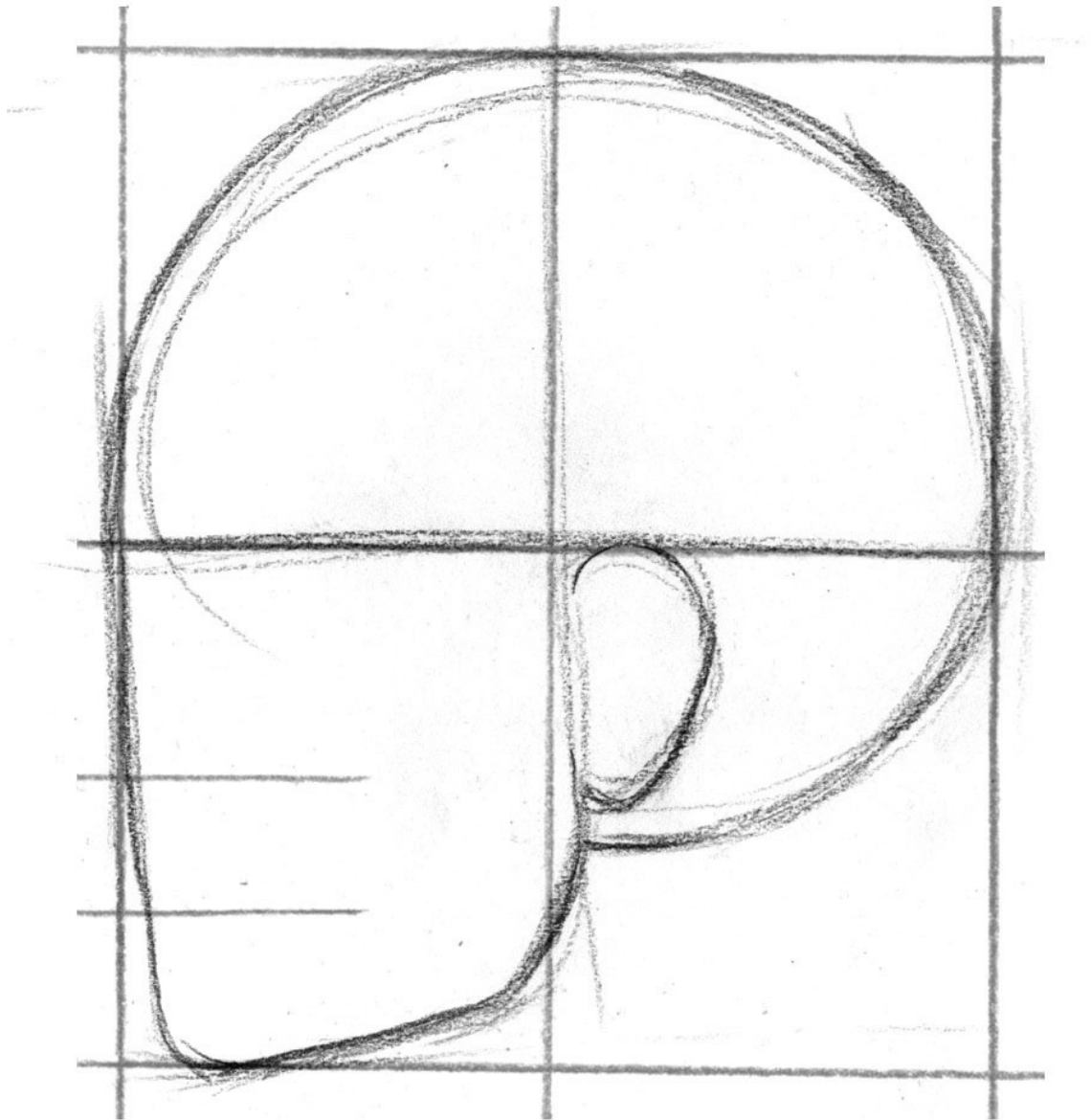
Vista de perfil

La vista de perfil tiene una línea de visión, pero no una línea central. Eso es porque la línea central aquí representa el borde de la cara. La parte posterior de la mandíbula se encuentra a mitad de camino entre la parte delantera y trasera de la cabeza, y la oreja se encuentra justo detrás de la mandíbula.

La cabeza no se sienta justo encima del cuello cuando está de perfil. El cuello en realidad se extiende fuera del cuerpo en un ángulo de 30° a 45°.

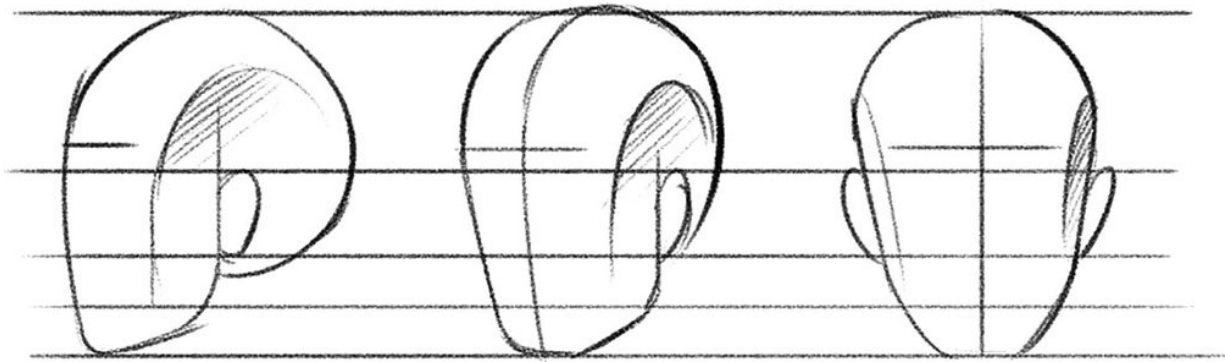
Vista de tres cuartos

Aquí es donde las cosas se ponen interesantes. La vista de tres cuartos es simplemente la cara girada a medio camino entre la vista frontal y la vista de perfil. Esta vista se llama vista de tres cuartos porque ahora puede ver las tres cuartas partes de la cara. Se puede construir combinando las vistas frontal y de perfil.



El perfil de la caja

Construya la vista de perfil dentro de un cuadro dividido en cuatro cuadrantes. La cabeza es tan larga como alta, y la mandíbula y la oreja caen justo a lo largo de la línea media de adelante hacia atrás.



Líneas de Construcción

Observe que la altura de la cabeza y la línea de los ojos permanecen en el mismo lugar a medida que gira la cabeza. El único lo que se mueve es la línea central.

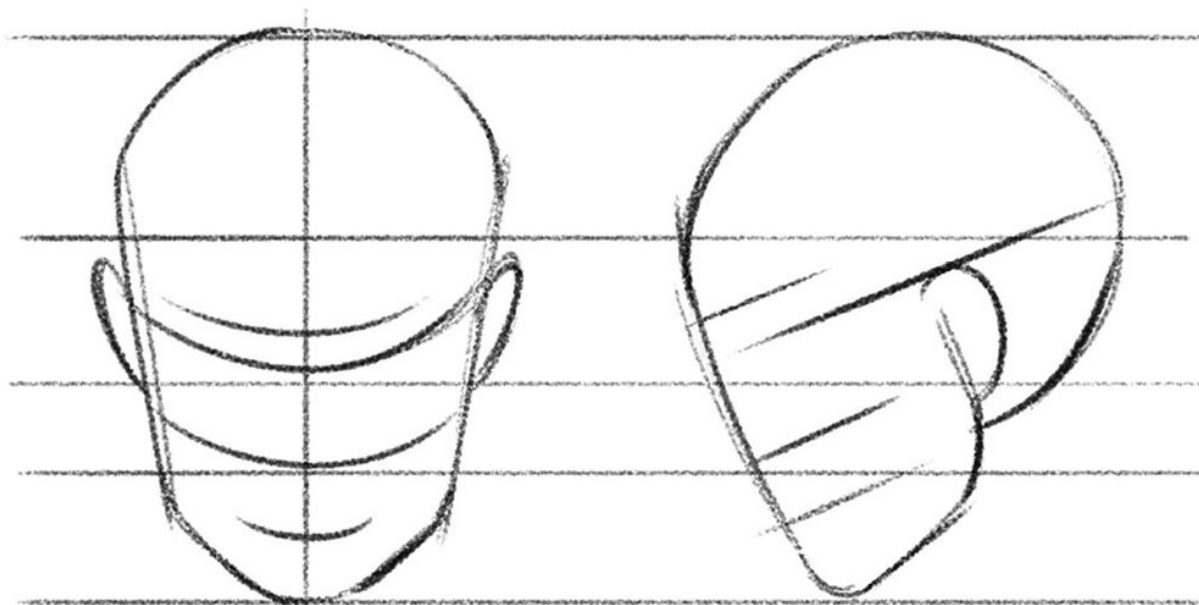
¡Sigue practicando!

Sigue practicando dibujar formas básicas de cabeza desde diferentes puntos de vista (POV). Hay un millón de ángulos diferentes por descubrir. Intenta dibujar una cabeza desde un punto de vista completamente diferente. Si te quedas atascado, consultar un punto de vista más simple puede ayudarte.

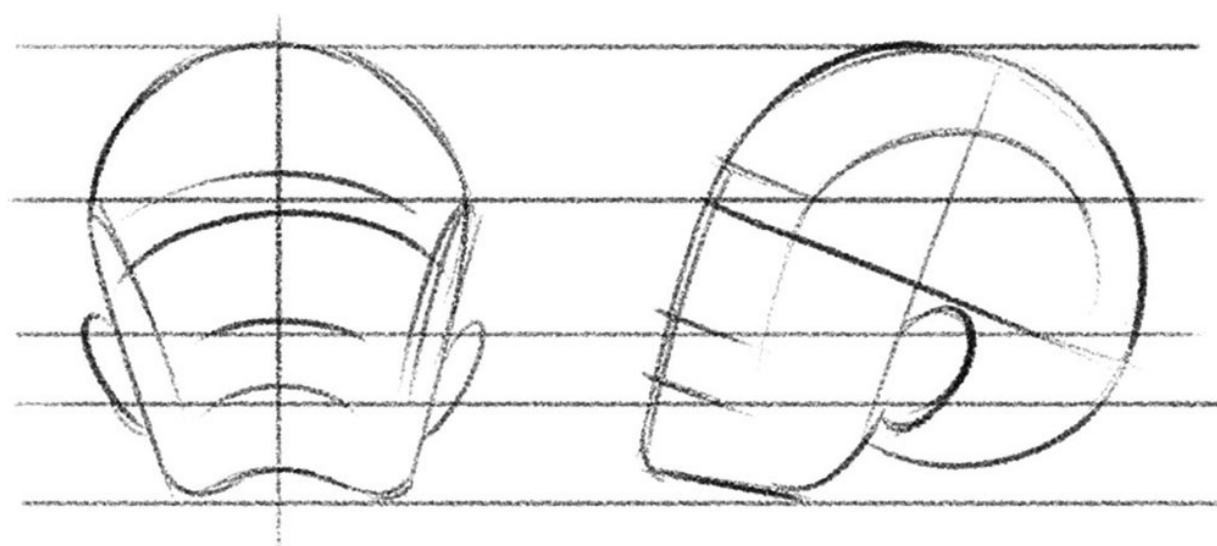
Vistas de gusano y de pájaro

Una vista de gusano es una imagen en perspectiva oblicua desde un nivel visual extremadamente bajo, con el horizonte en la parte inferior de la imagen o debajo de ella. Imagina que eres el gusano mirando un objeto.

Una vista de pájaro es una vista vista desde arriba, como la vería un pájaro. Es como cuando vuelas en un avión y miras hacia abajo.

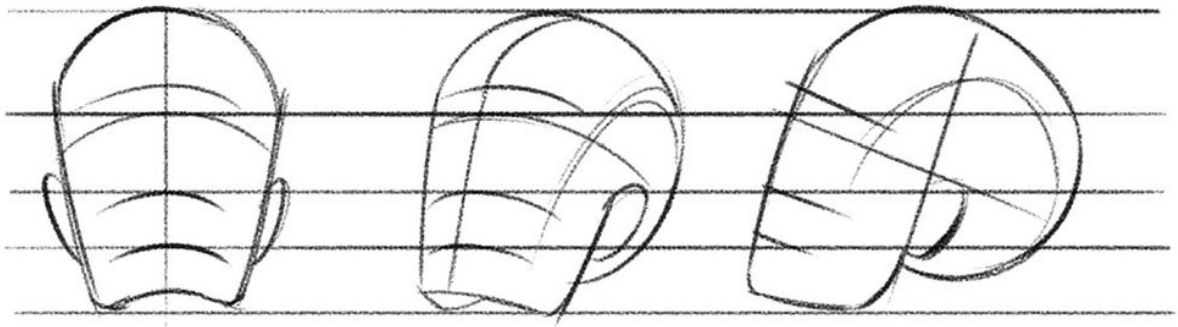


Este podría ser un buen momento para revisar sus bocetos en un espejo. Si no se ven simétricos en el espejo, ajústelos hasta que lo hagan.



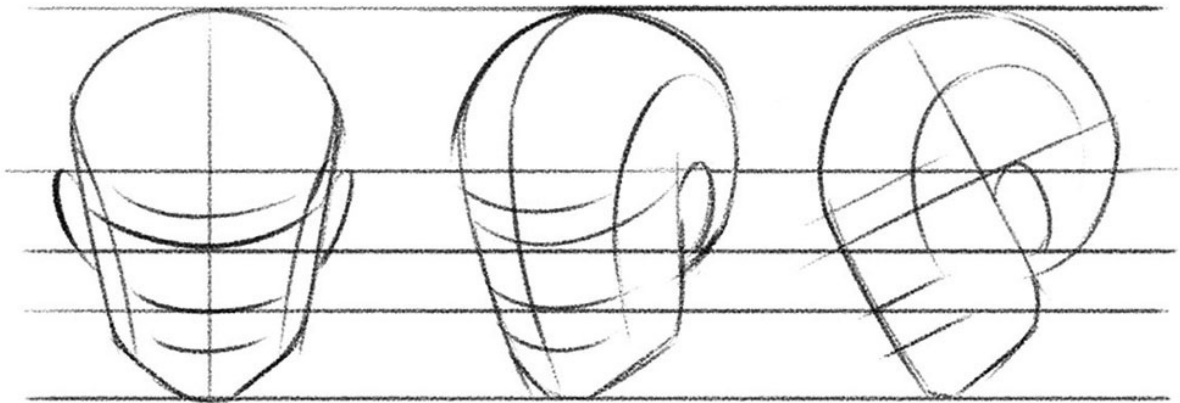
Mantener la línea central

A medida que inclina la cabeza hacia arriba y hacia abajo, observe que la línea central permanece en el mismo lugar, mientras que la ubicación de la línea de los ojos, la línea de la nariz y la línea de la boca cambian.



Vista de ojo de gusano

Recuerda pensar en la cabeza y las características como tridimensionales, y siempre envuelve tus líneas de construcción alrededor del formulario. La forma de la cabeza es muy importante. Una vez que domines esto, todo lo demás encajará.



Vista panorámica

Utilice las mismas líneas de construcción como referencia para crear la vista de pájaro. Observe cómo la línea de los ojos, la nariz la línea y la línea de la boca se curvan a medida que la cabeza se inclina hacia arriba y hacia abajo. ¡Están envolviendo el formulario!

El arma secreta: el cuello

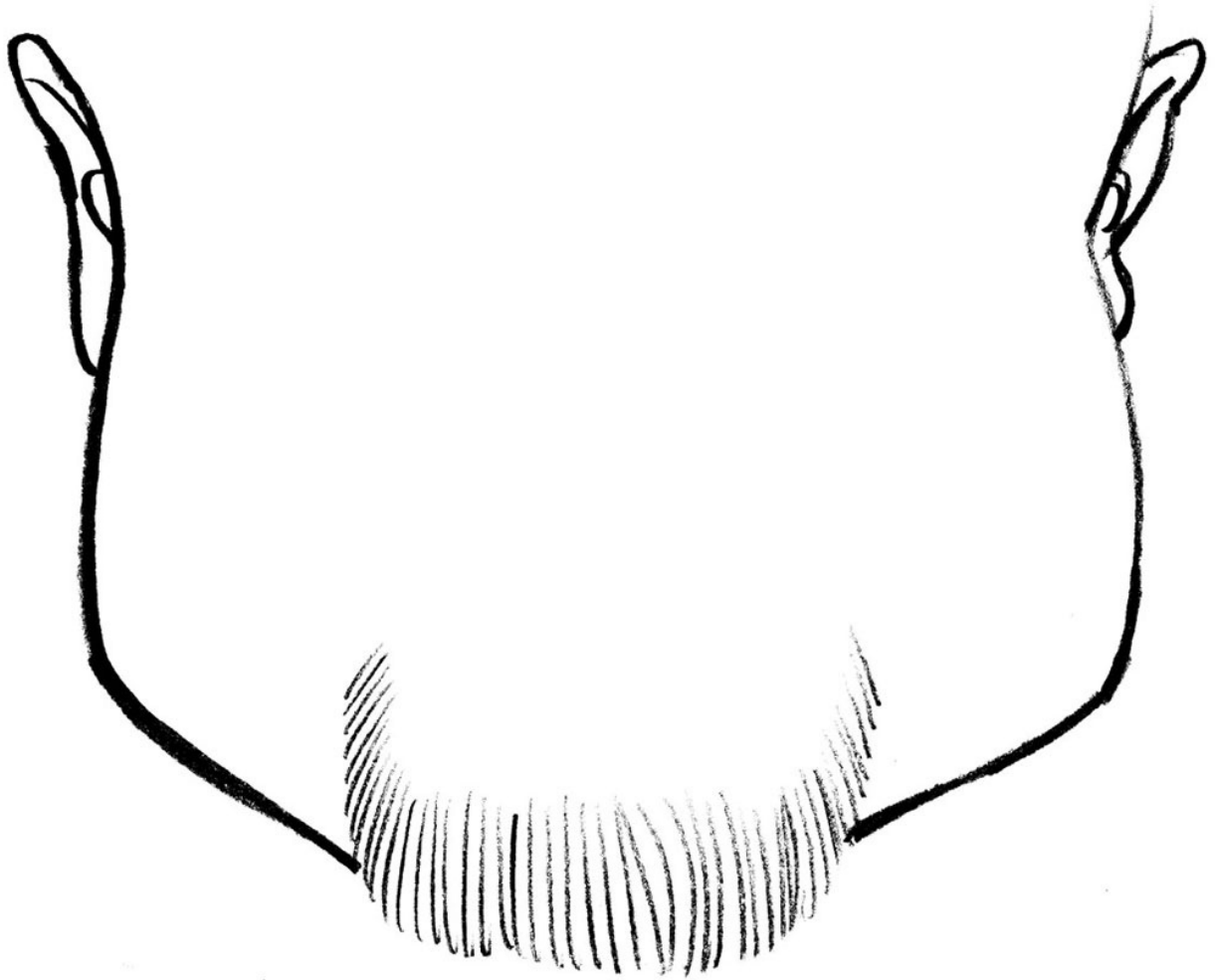
El cuello no es parte de la cabeza o la cara, pero puede marcar una gran diferencia con la expresión. Un cuerpo erguido y perfectamente inmóvil puede brindarle todos los puntos de vista de la cabeza en esta página, y el cuello lo hace todo.

Dibujar una vista frontal

Proceso básico

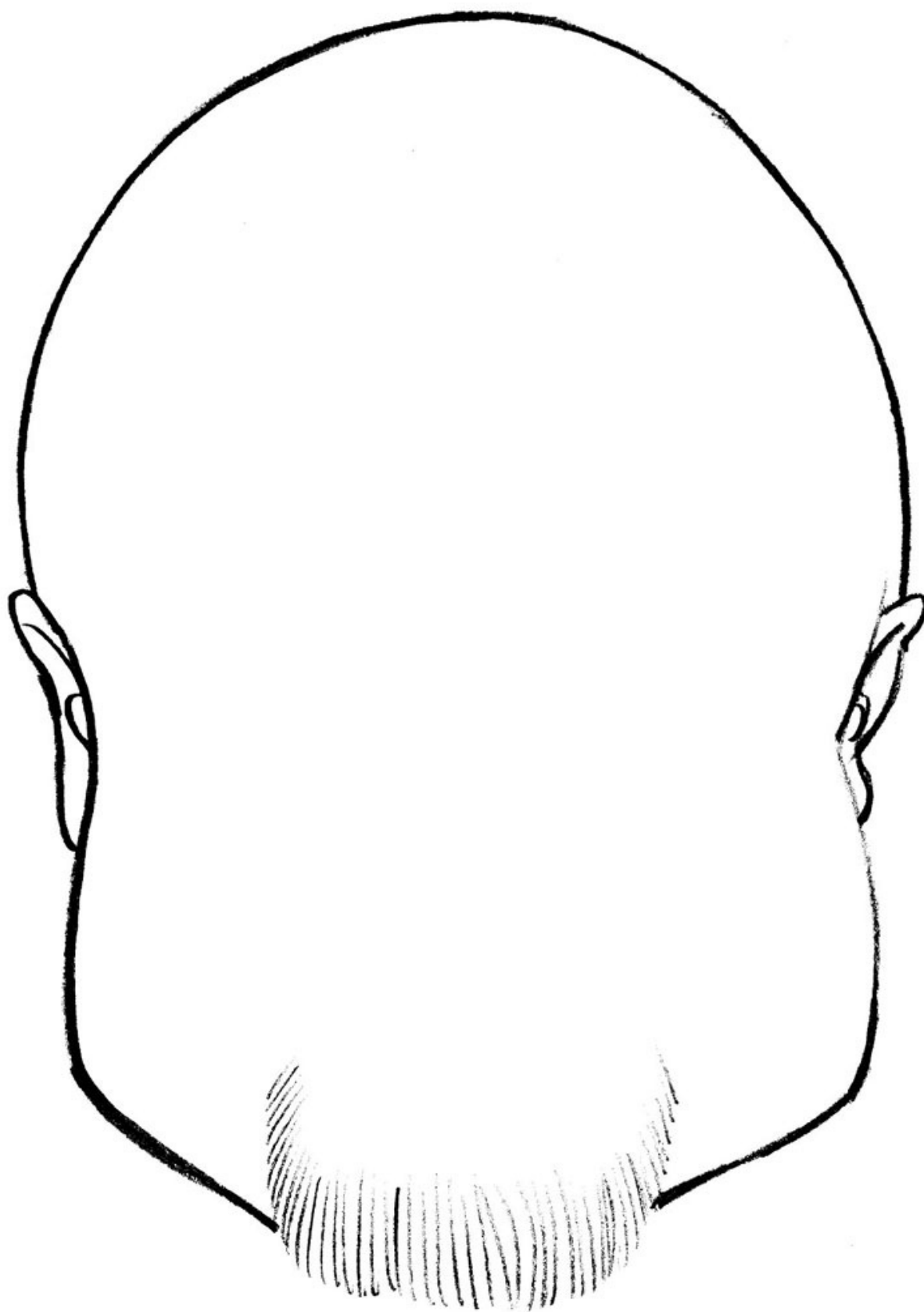
Este es el patrón básico utilizado para dibujar caras. Memoriza este proceso. Prácticalo inventando caras. Dibuja diez caras todos los días durante veinte días seguidos. Debes tener una buena base antes de poder dibujar caricaturas y expresiones complejas.





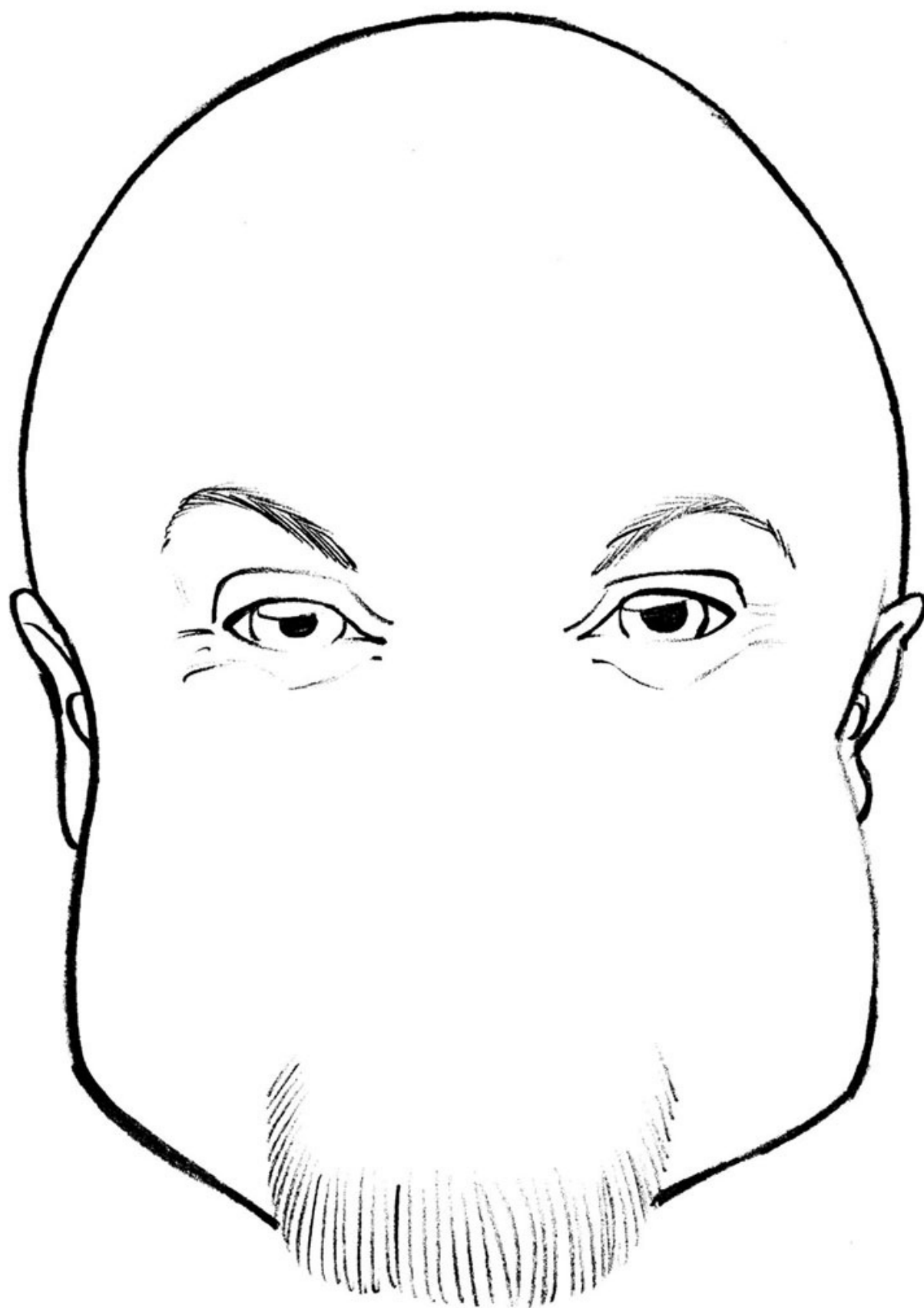
PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar con una mejilla y avanza hacia abajo hasta la barbilla. Continúa subiendo por la mandíbula hasta la otra mejilla. Intenta hacer todo esto de un solo golpe. Agrega la perilla. Añade también las orejas en este punto, si son visibles.



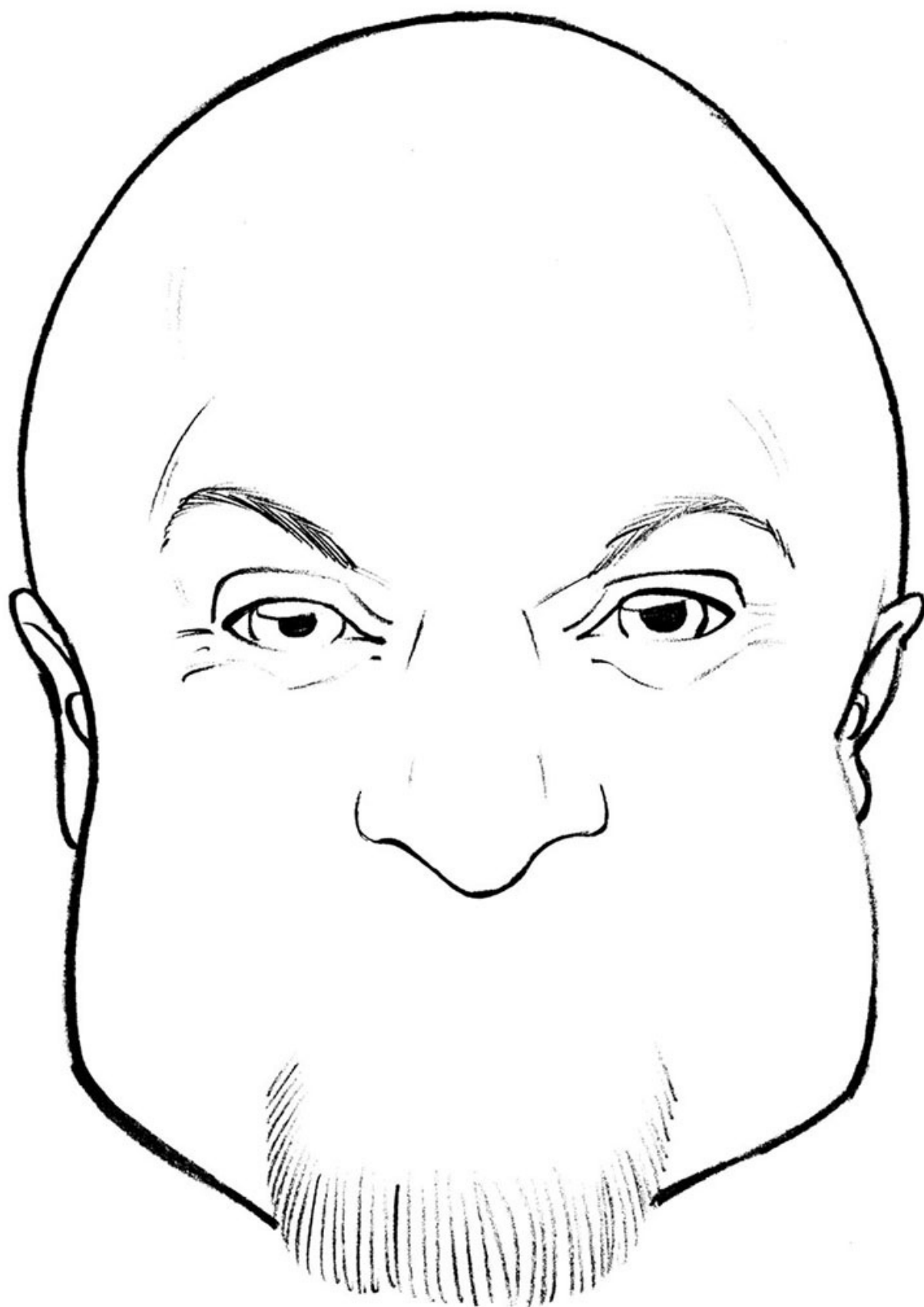
PASO 2: Agrega la línea del cabello

Añade el pelo (o falta de él). Este es fácil, solo dibuja el contorno de la cabeza.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Trabaja tubajando por la cara. Comienza con las cejas, luego agrega los ojos. Dibuja una ceja, luego la otra. Evita dibujar la ceja y el ojo de un lado y luego empezar por el otro. Es mucho más fácil reflejar tus trazos a medida que avanzas.



PASO 4: Agregar más funciones

Añade elnariz. Asegúrese de agregar todos los detalles mientras está en esa función. Complete cada sección antes de continuar.



PASO 5: Funciones de acabado y perfeccionamiento

Añade el apertura de la boca, labios, líneas de expresión, hoyuelos y vello facial. Manténlo claro y simple. Termina una sección y pasa a la siguiente. Esto mejora enormemente su velocidad.



PASO 6: Agregue el cuello

Deberíano haya cabezas flotantes, así que agregue un cuello y un collar. Asegúrese de firmar y fechar su trabajo.

Conoce el Proceso

Practica inventando diez cabezas al día. Concéntrese en entender el proceso: mandíbula, cabello, ojos, nariz, boca, cuello y firma. Trate de hacer esto en tres minutos. Ahora es un buen momento para trabajar en su velocidad.

Puntos de distancia, ancla y pivote

¿Qué debe buscar al dibujar cada característica? Aquí hay dos principios que organizarán su proceso de pensamiento. Todo el mundo tiene dos ojos, pero ¿qué hace que una persona sea diferente de la siguiente? Es la forma, el ángulo y la distancia entre ellos. El principio del punto de anclaje y pivote lo ayudará a identificar el ángulo de esa característica. El principio de distancia te ayudará a ubicar la característica en la caricatura.

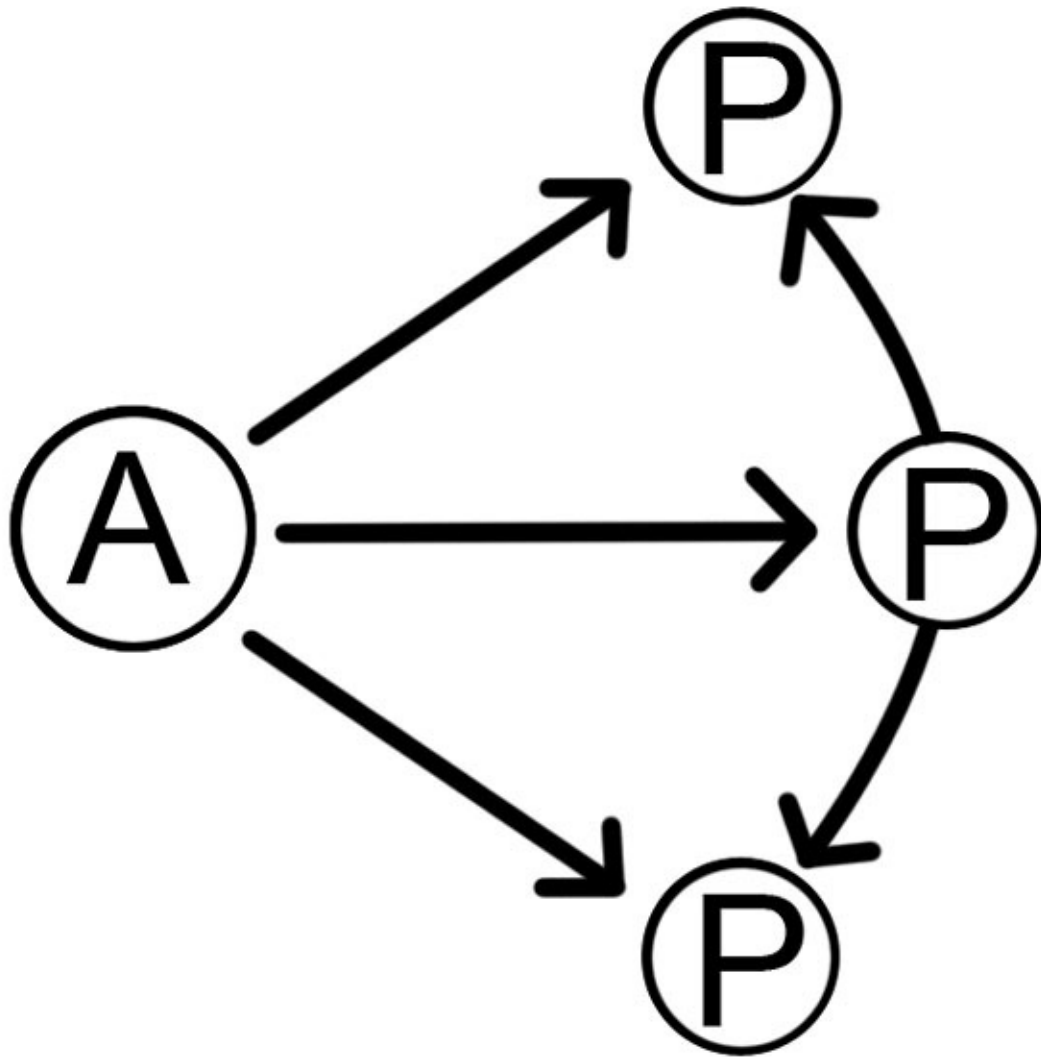
Familiarízate con estos dos principios que necesitas saber para empezar a dibujar.

Principio 1: Puntos de anclaje y pivote

Los puntos de anclaje no se mueven, lo cual es bastante fácil de recordar. Los puntos de pivote se mueven. Cada característica de la cara tiene un punto de anclaje y un punto de pivote. Los puntos de anclaje son el centro de la entidad y los pivotes son los bordes de la entidad.

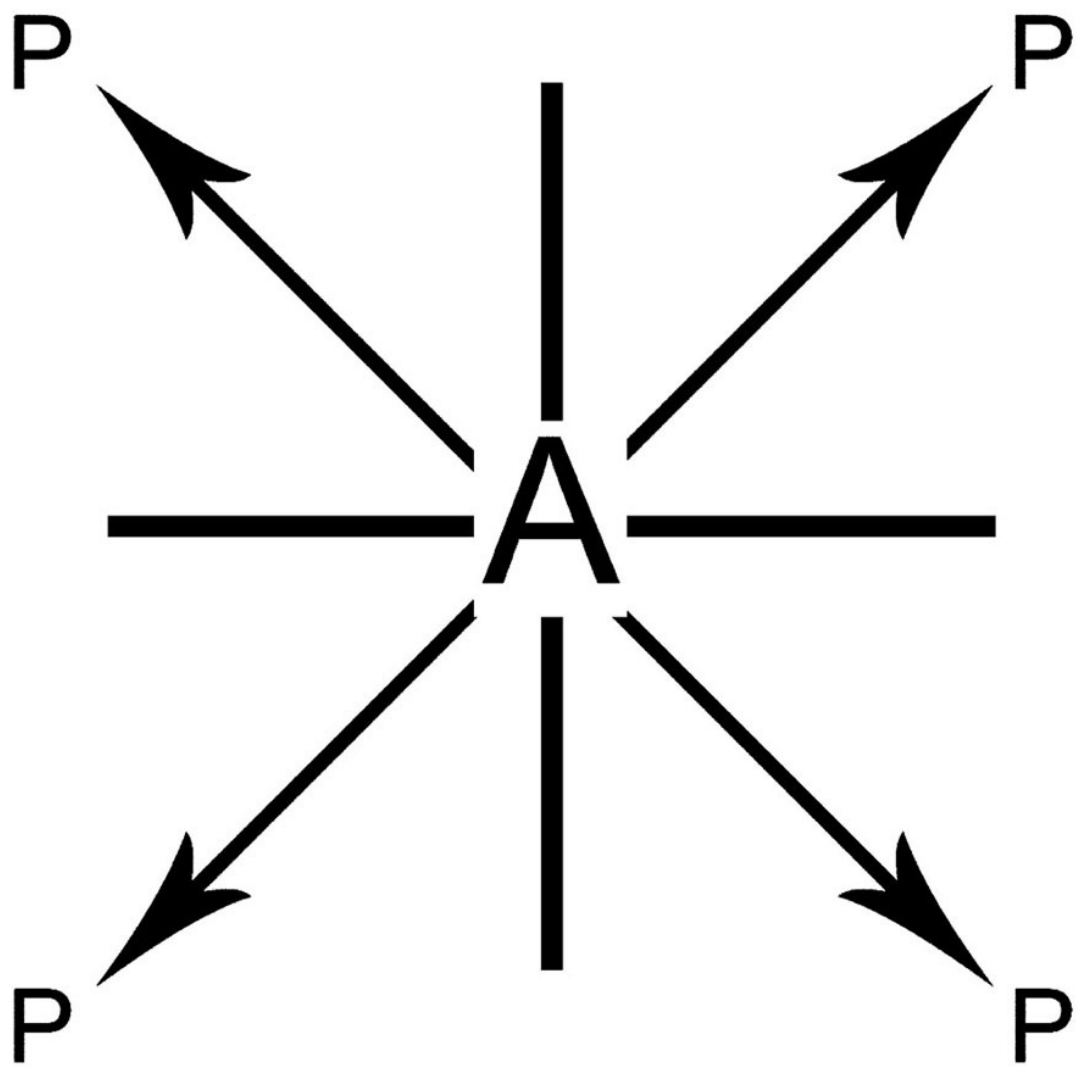
Principio 2: Distancia

¿A qué distancia está un lado del otro? ¿A qué distancia está una forma de otra? Los puntos de anclaje y de pivote le indican cómo dibujar la entidad, y la distancia le indica a qué distancia colocar las entidades entre sí.



Opciones para puntos de pivote

Los puntos de pivote pueden estar arriba, incluso con o debajo del ancla. Estas son las únicas opciones que tienes.



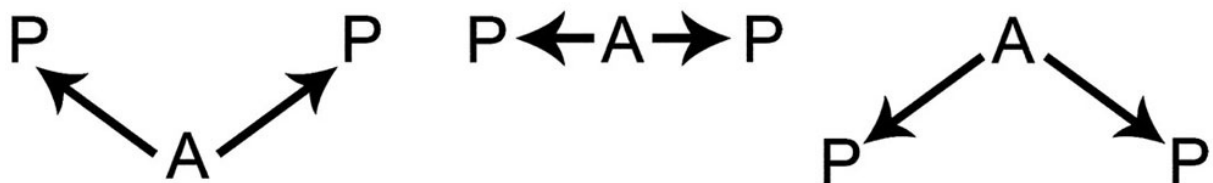
Ubicación del ancla

Las anclas siempre estarán hacia el centro de cualquier característica a menos que se indique lo contrario.



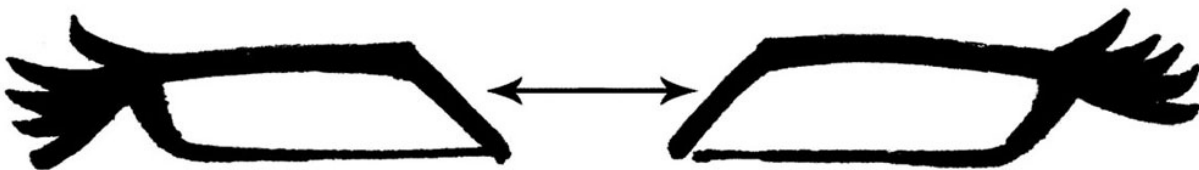
Puntos de pivote y expresión

Los puntos de pivote sobre el ancla tienden a verse sexys. Los puntos de pivote debajo del ancla tienden a verse cansados o tristes.



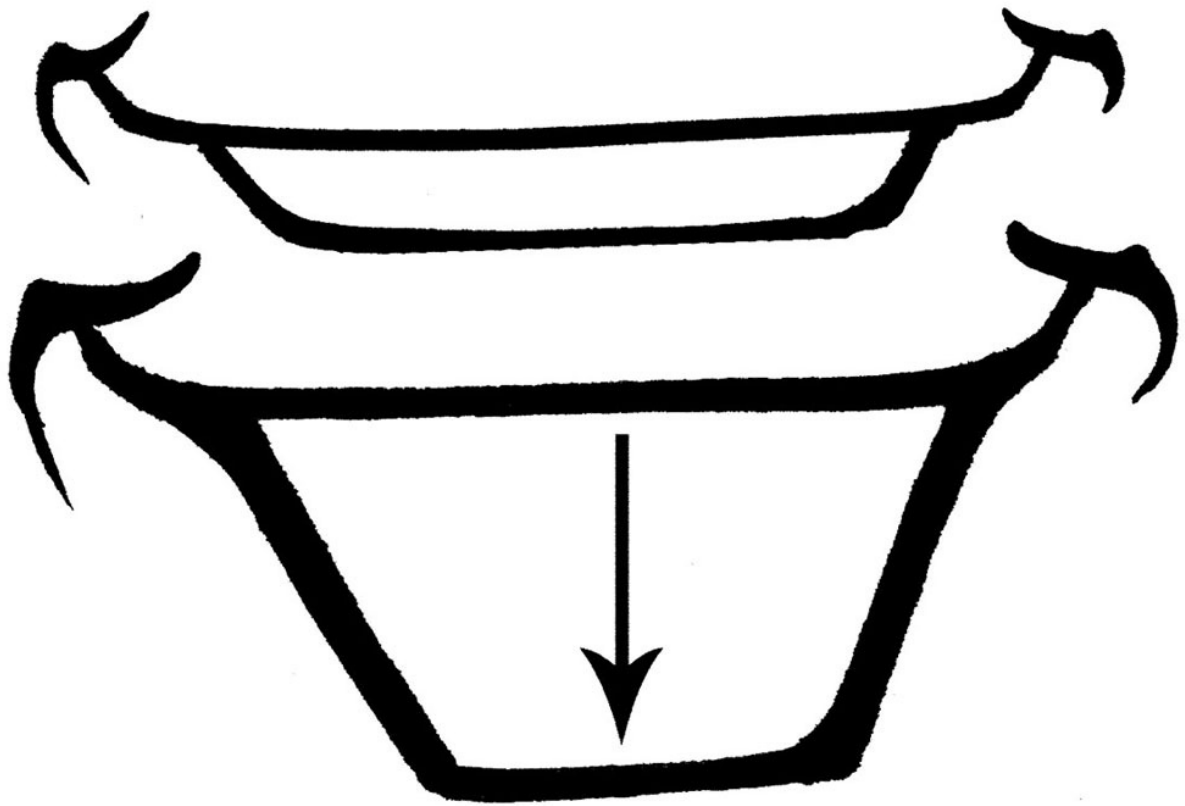
Colocación de puntos de pivote

Encuentre el ancla, luego compárela con los puntos de pivote. Puede parecer sutil, pero decida si los pivotes son arriba, incluso con o debajo del ancla.



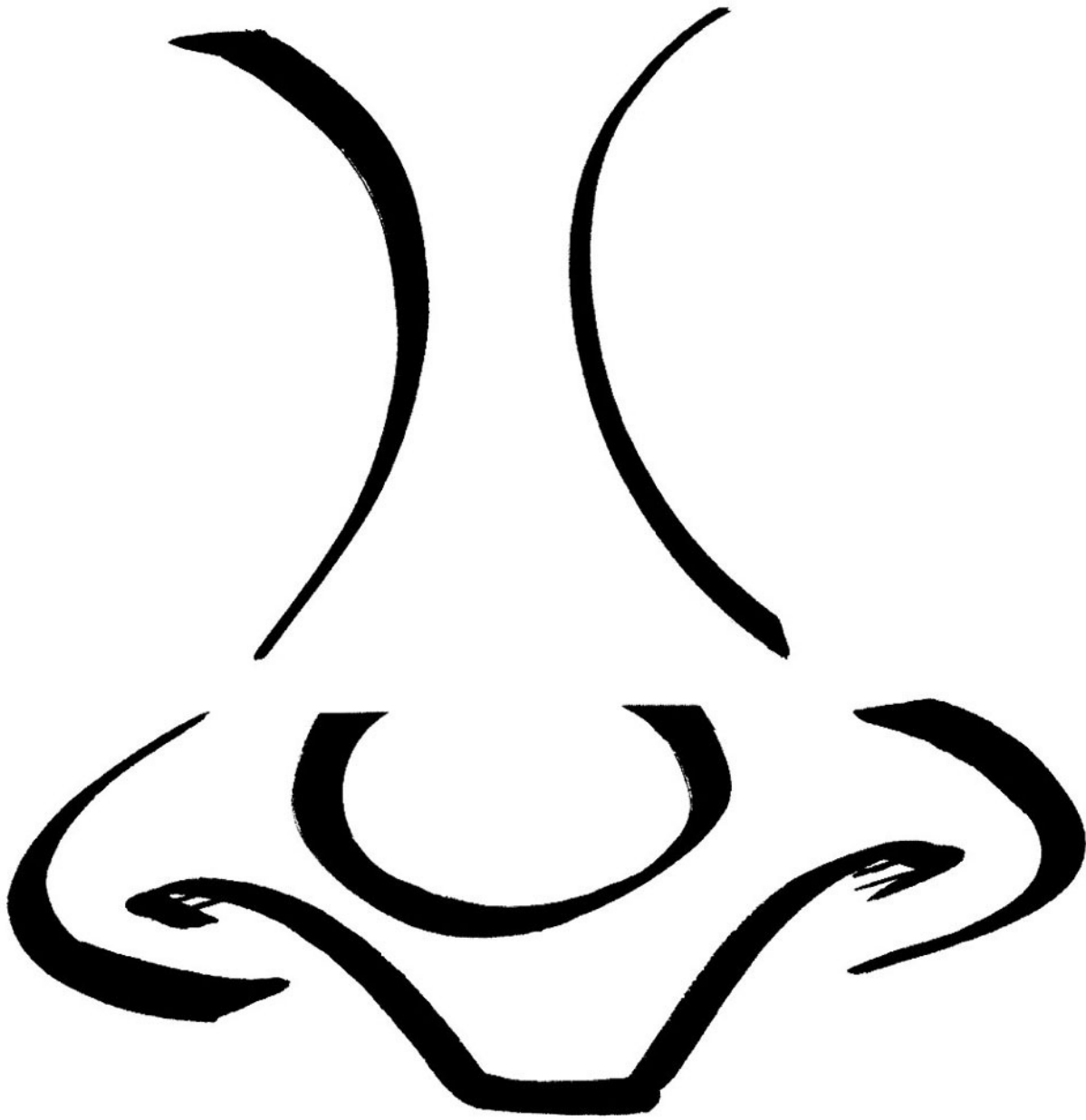
Decidir la distancia entre entidades

Después de dibujar un ojo usando el principio de punto de ancla y pivote, use el principio de distancia para ayudarlo coloque el otro ojo. ¿Los ojos se ven como si estuvieran juntos o muy separados? El principio de distancia es su impresión de las características del sujeto. Evite medir; solo ve con tu primera impresión. Recuerda exagerar. Si están cerca, entonces dibújelos aún más cerca; si están muy separados, colóquelos más separados.



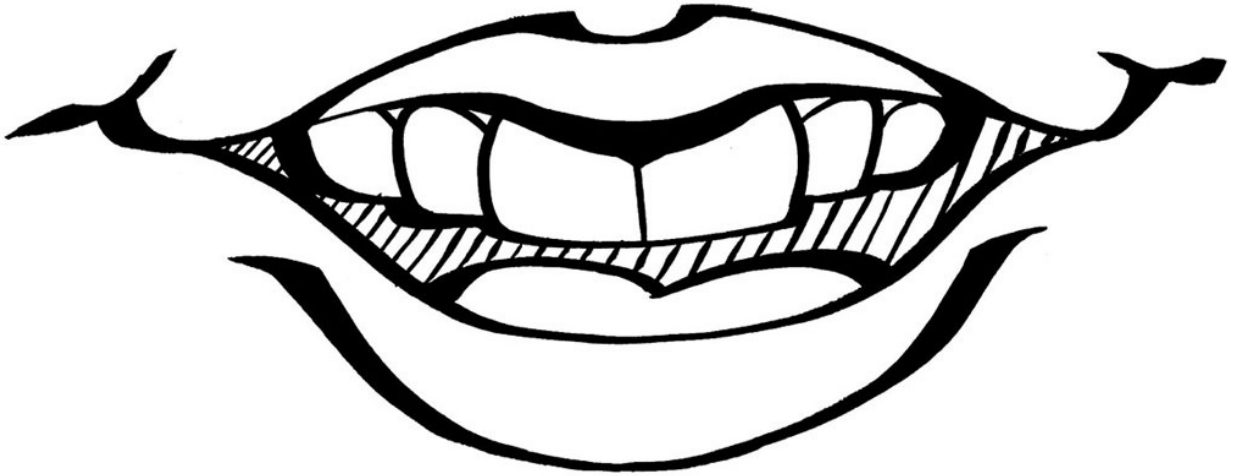
Elegir la distancia entre los lados

¿A qué distancia debo poner un lado de una figura del otro? Pensar en esto le ayuda a determinar qué forma para dibujar.



Determinar la longitud y los ángulos

El principio de la distancia te dice cuánto tiempo debes dibujar el cuerpo de la nariz. Los puntos de anclaje y de pivote le indican en qué ángulo dibujar la punta de la nariz y las fosas nasales.

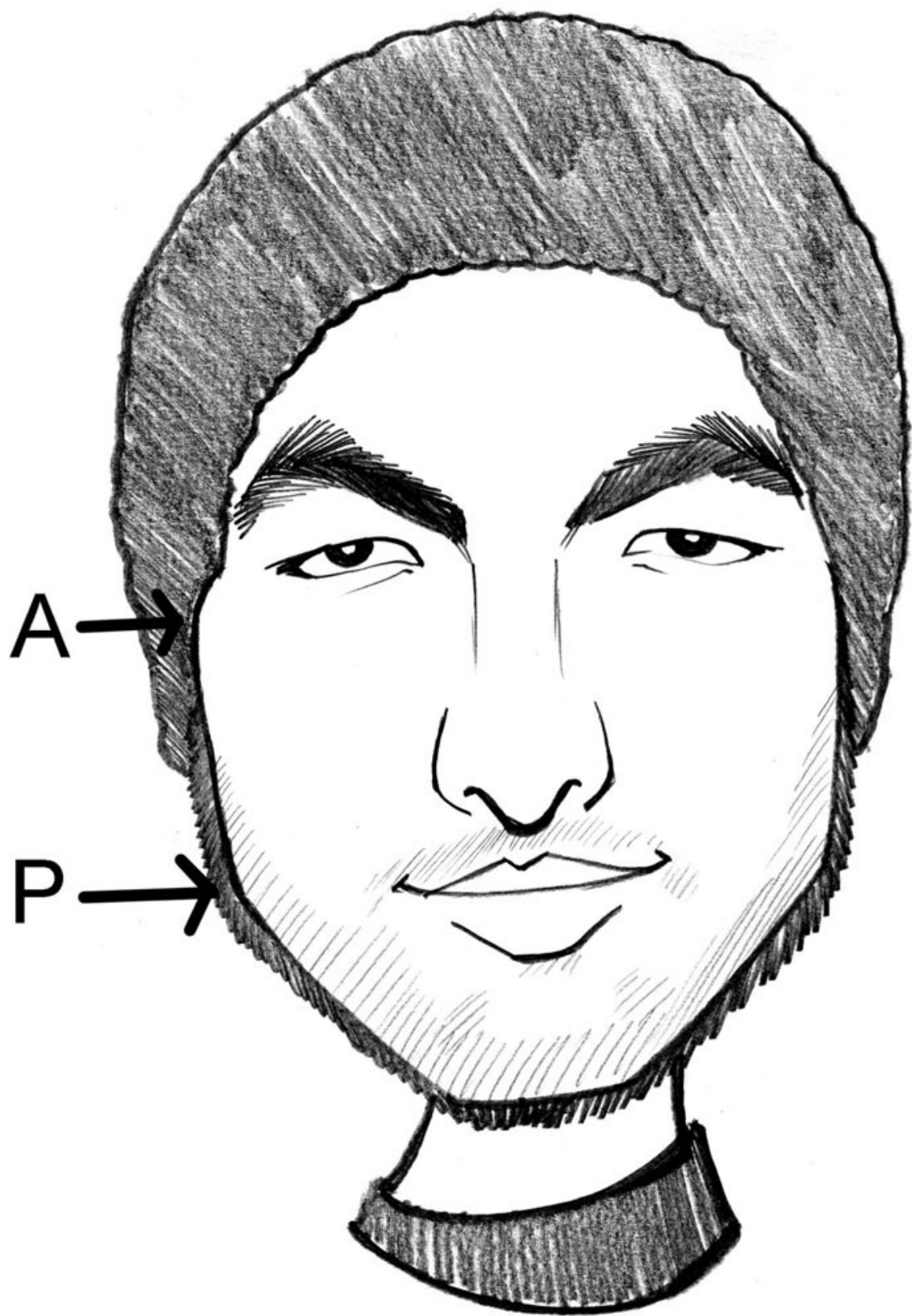


Colocación de entidades antes de dibujarlas

Esta es una boca bien dibujada. Antes de dibujar la boca, usa el principio de distancia para averiguar dónde dibujalo.

Formando formas de cara

El punto de anclaje para toda la cara es el punto más ancho de la mejilla. Este punto de anclaje puede variar ligeramente de una cara a otra. El pivote es la esquina de la mandíbula. El pivote girará hacia afuera, hacia abajo o hacia adentro.

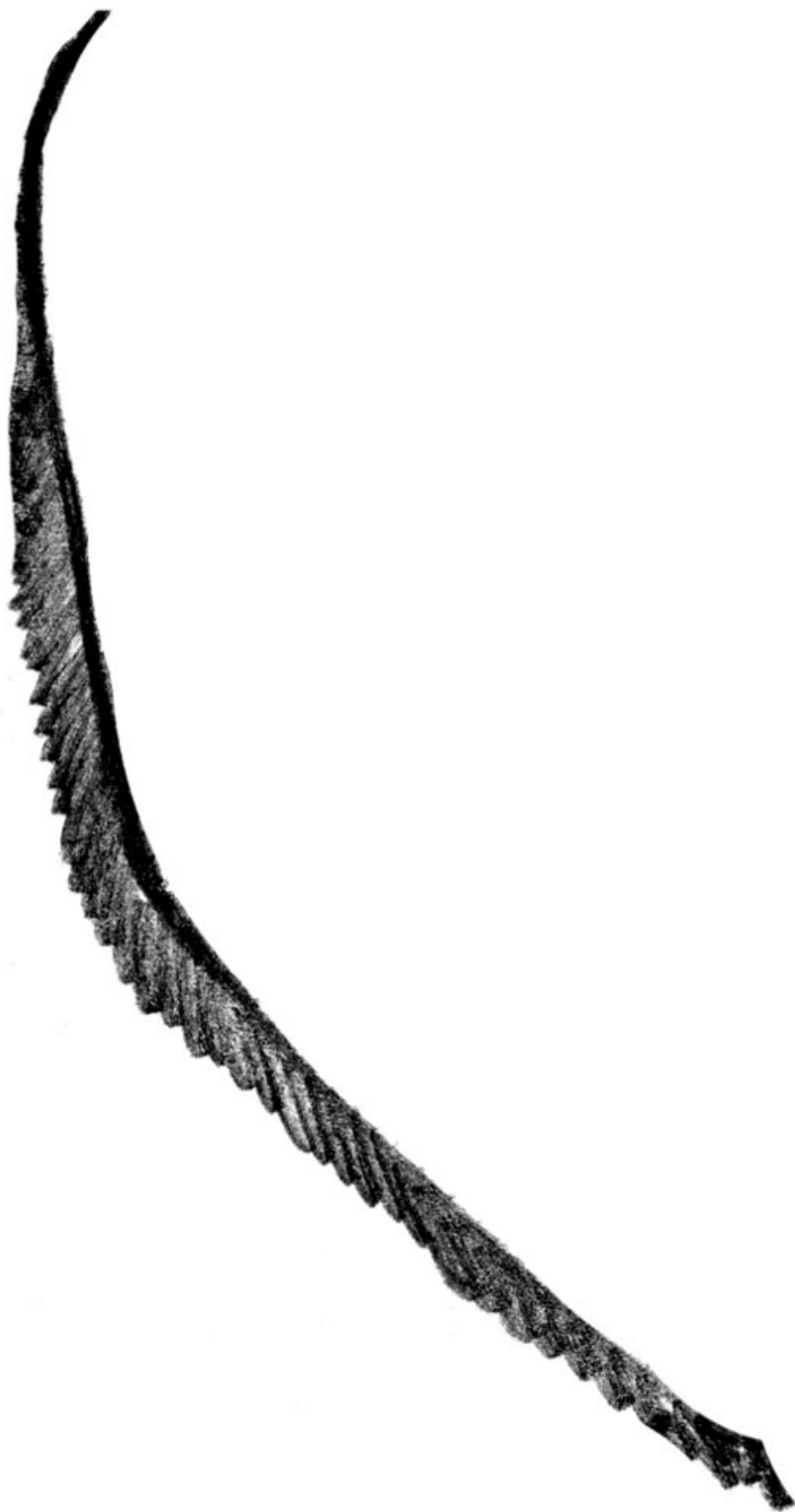


El pivote está directamente debajo del ancla en este dibujo.



Empezar en la mejilla

La forma de la cara siempre comienza con la mejilla. Ábrete camino hacia la barbilla.



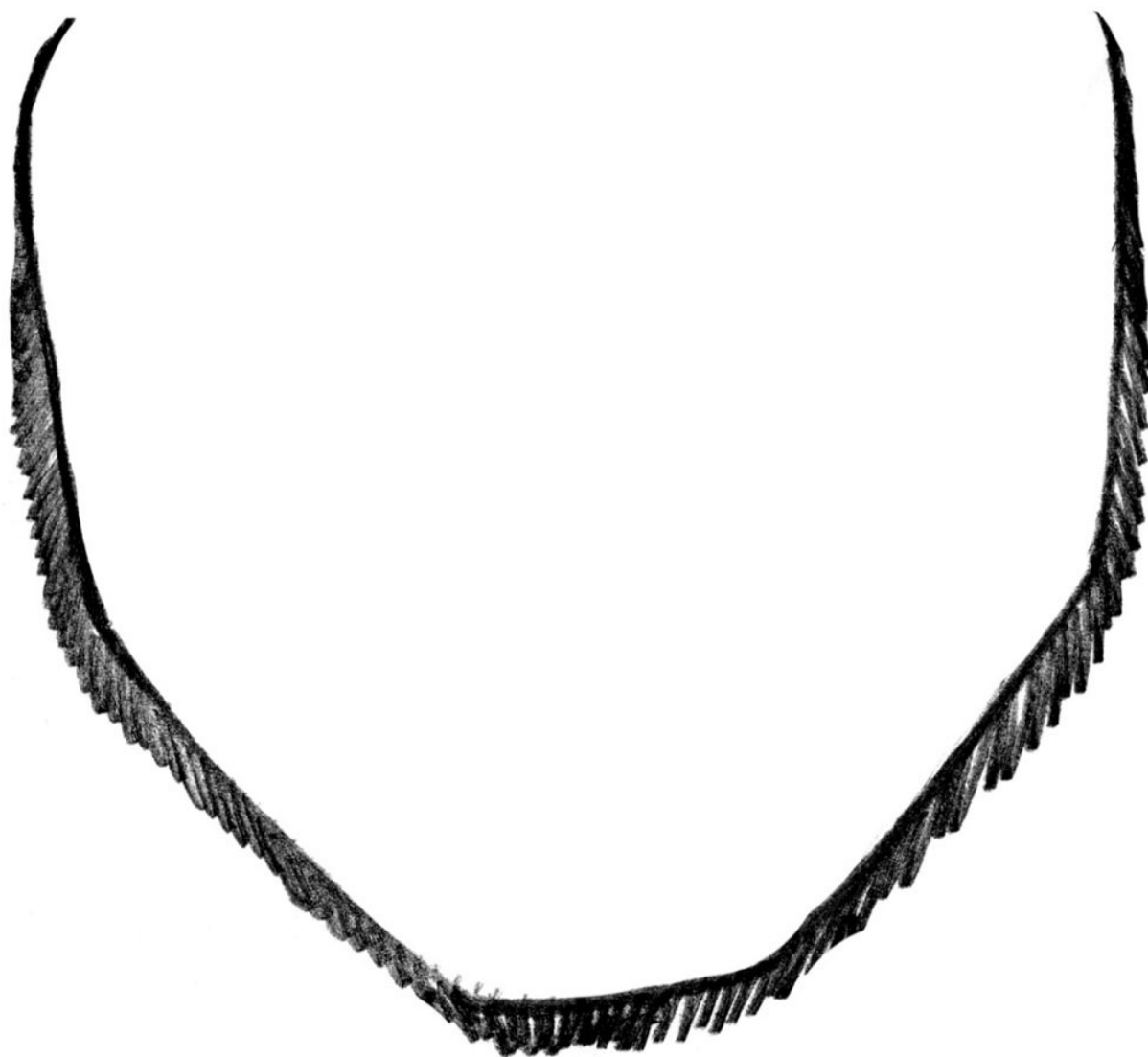
Trabajar por la mandíbula

Puede haber momentos en que la barba se convierta en la línea de la mandíbula.



Continuar a través de la barbilla y hacia arriba de nuevo

Dibuja a lo largo de la barbilla y sube hasta la otra mejilla.



Luchar por la simetría

Si tiene problemas con la simetría, puede dibujar desde la mejilla hacia abajo en ambos lados, juntándose en el centro del mentón

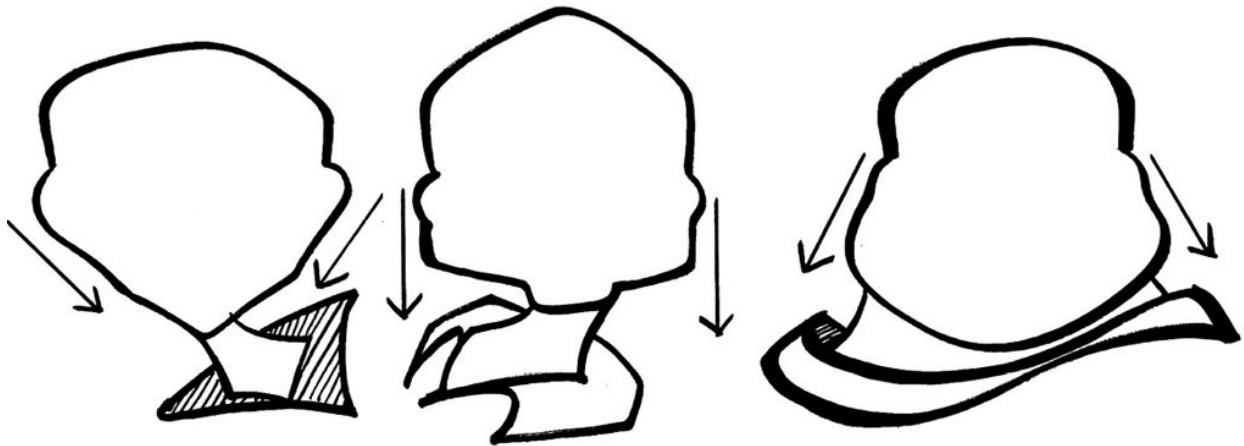




Barba completa

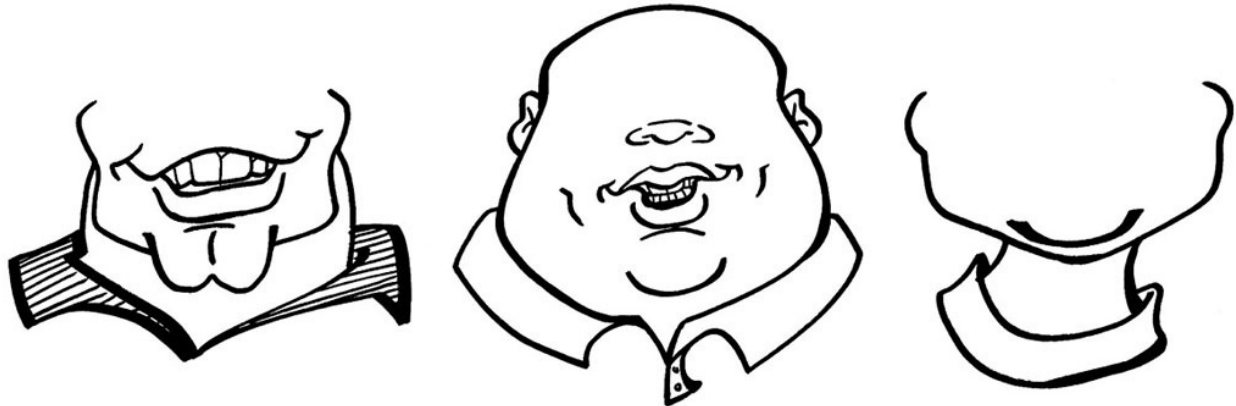
Barbas y otro vello facial

No existe una fórmula secreta, solo un patrón a seguir al dibujar el vello facial.



Encontrar puntos de pivote más fácilmente

Si tuvo problemas para encontrar los puntos de pivote en los ejemplos, intente ignorar las características faciales y concéntrese en las formas de la cabeza solamente.



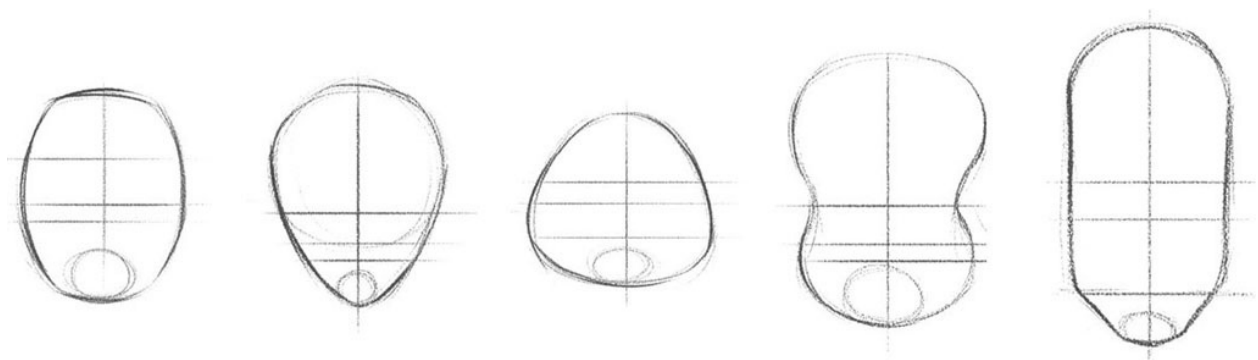
Variaciones de mentón

El mentón hendido y el doble mentón son muy importantes para la forma de la cara. Captúrelos con precisión.

La cabeza

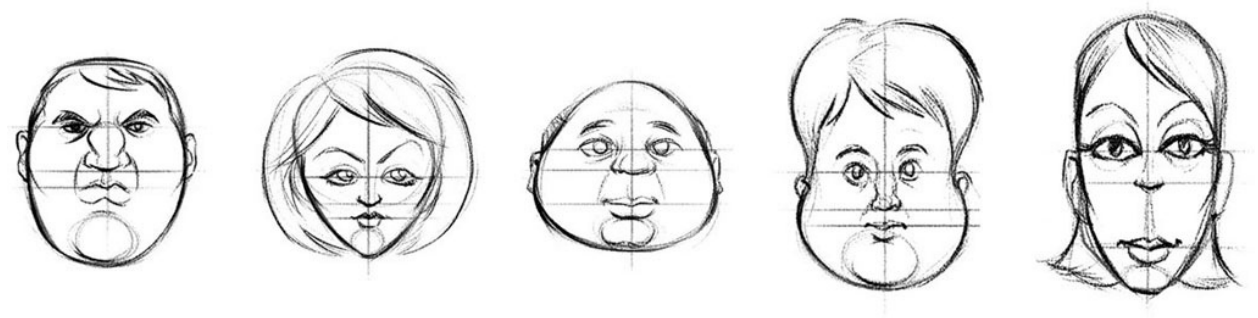
Prueba estas variaciones:

- Cambia la forma de la cabeza y la cara. Pruebe cualquier forma aleatoria y luego coloque un cráneo y una cara dentro.
- Varíe la ubicación de sus líneas de construcción. Continúe envolviéndolos alrededor del formulario, pero coloque la línea de los ojos, la línea de la nariz y la línea de la boca en diferentes niveles.



Varíe la forma pero mantenga la línea central

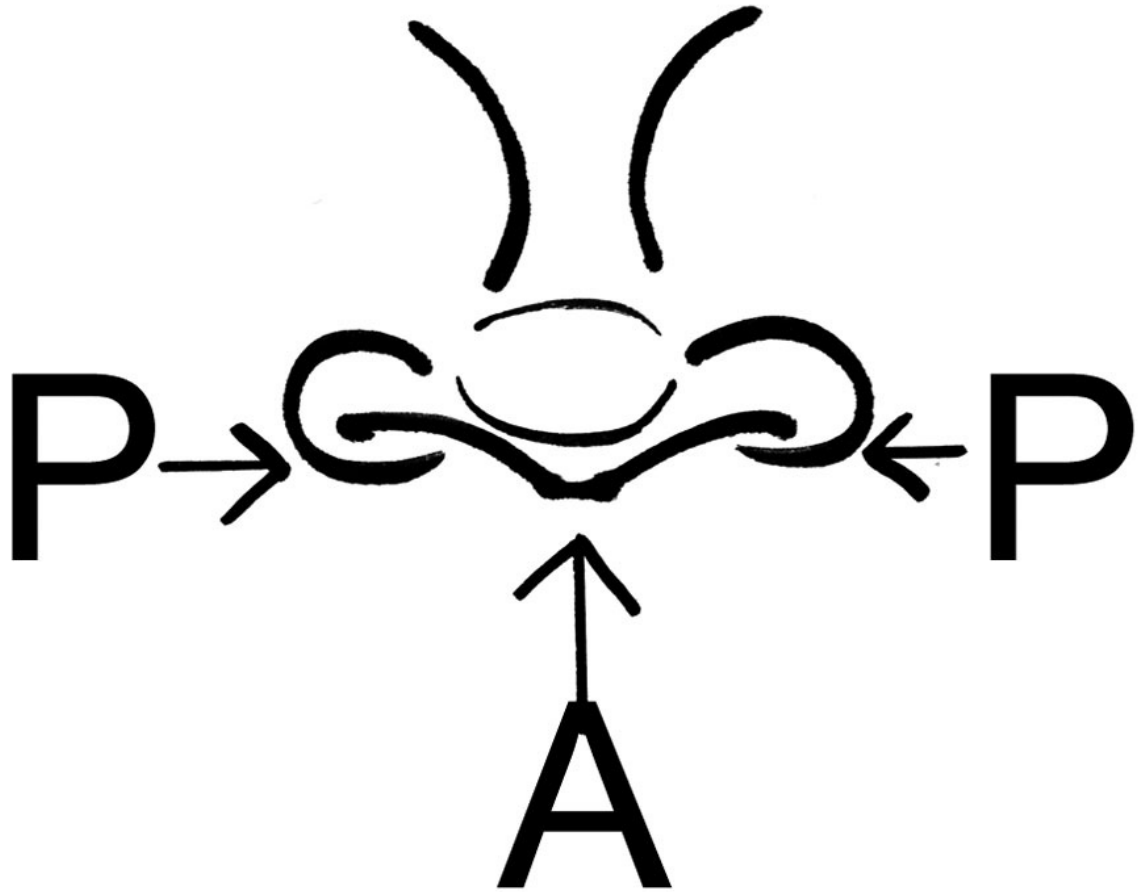
Puede mover la mayoría de las líneas de construcción, pero no se meta demasiado con la línea central. Se trata de un anclaje importante para el resto de la estructura.



Explora las variaciones

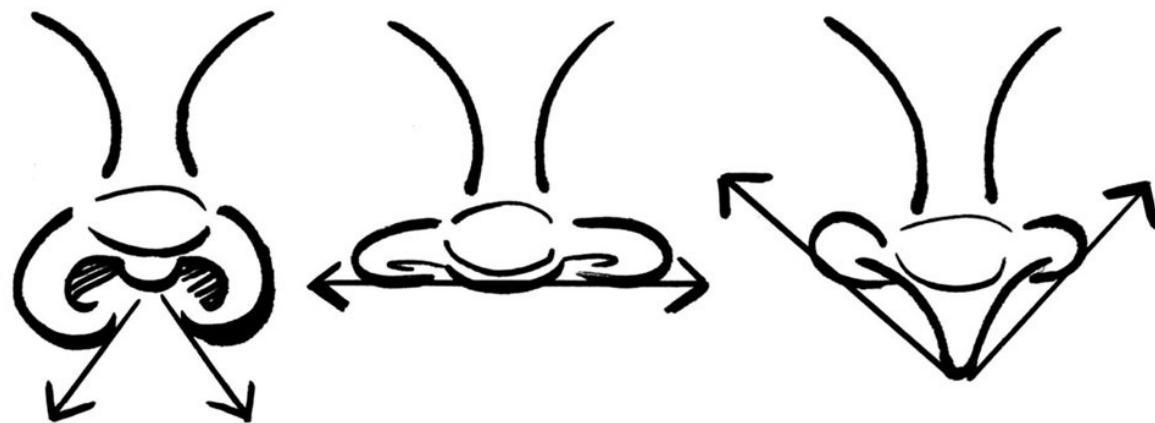
Cuando agrega características a la cara, las cosas comienzan a ponerse interesantes. A medida que varíes la forma de la cabeza, verás inspirarte naturalmente para variar las otras características de la cara.

dibujar narices



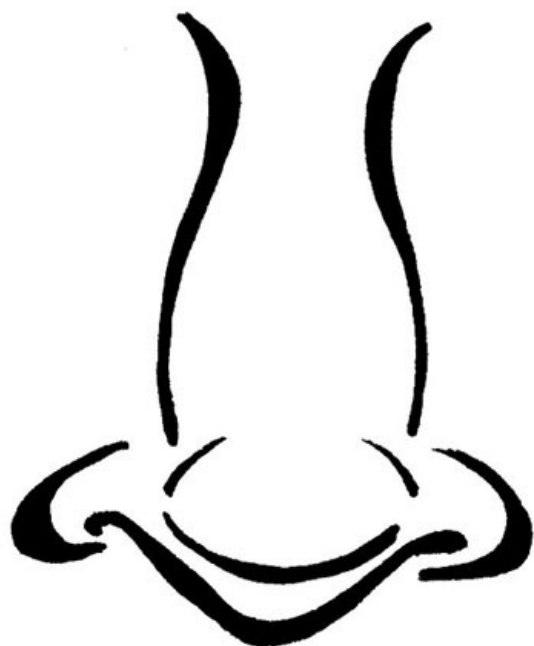
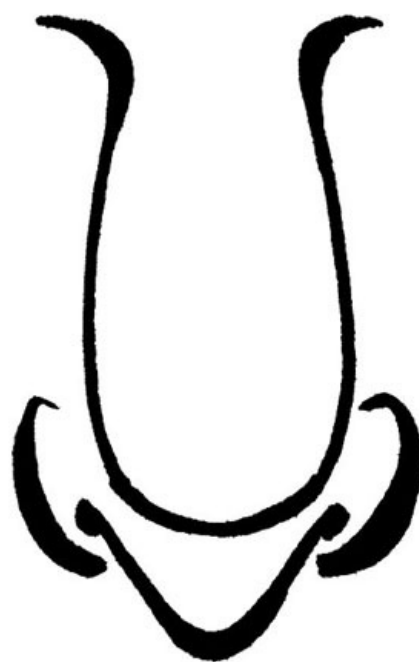
Ubique sus puntos de anclaje y pivote

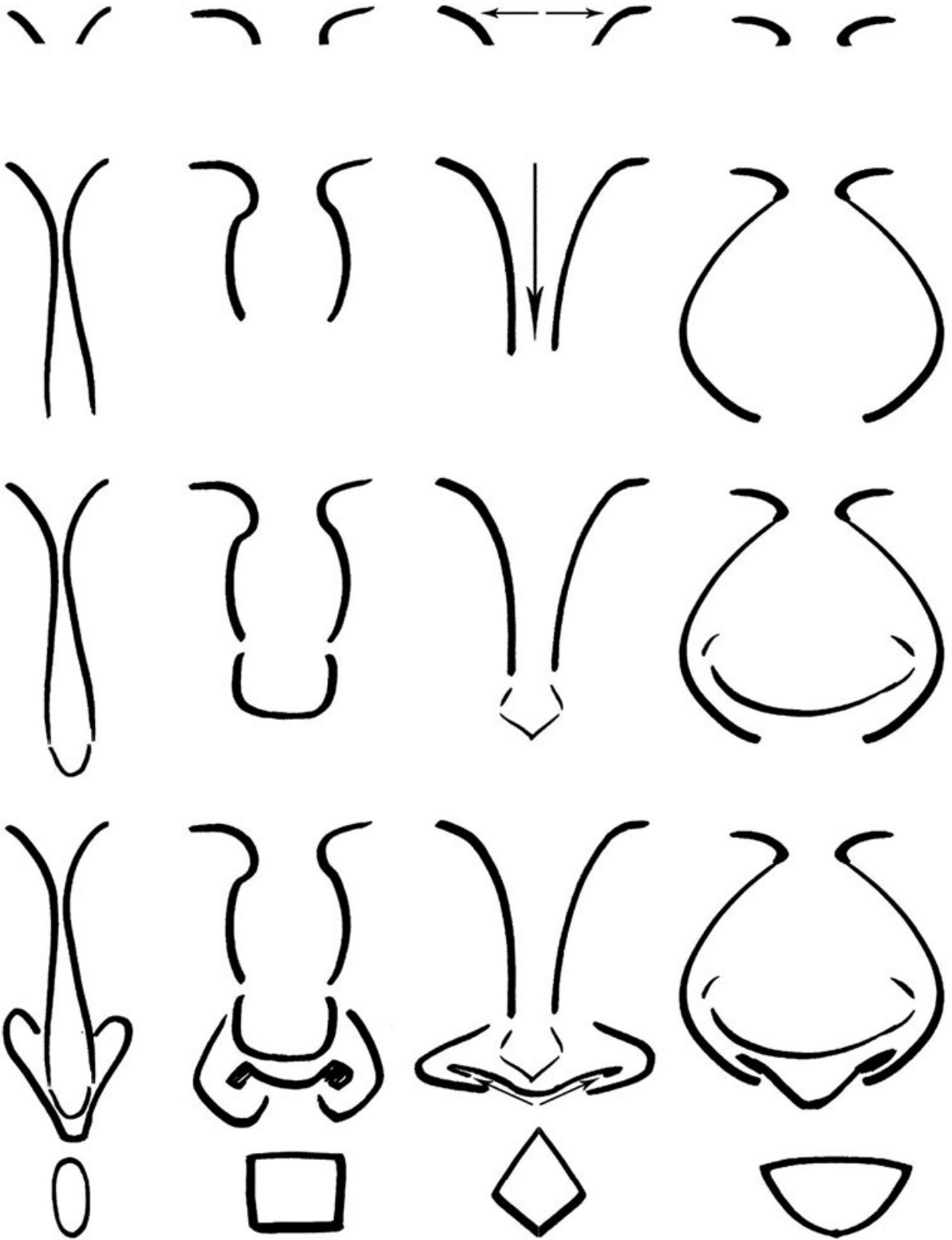
El punto de anclaje es el centro de la base de la nariz en el filtrum. El filtrum es la hendidura de la piel directamente debajo de la nariz y justo encima del labio superior. Los puntos de pivote son la parte inferior de las fosas nasales. Los anclajes siempre estarán en el centro de la entidad.



Colocación diferente del punto de pivote

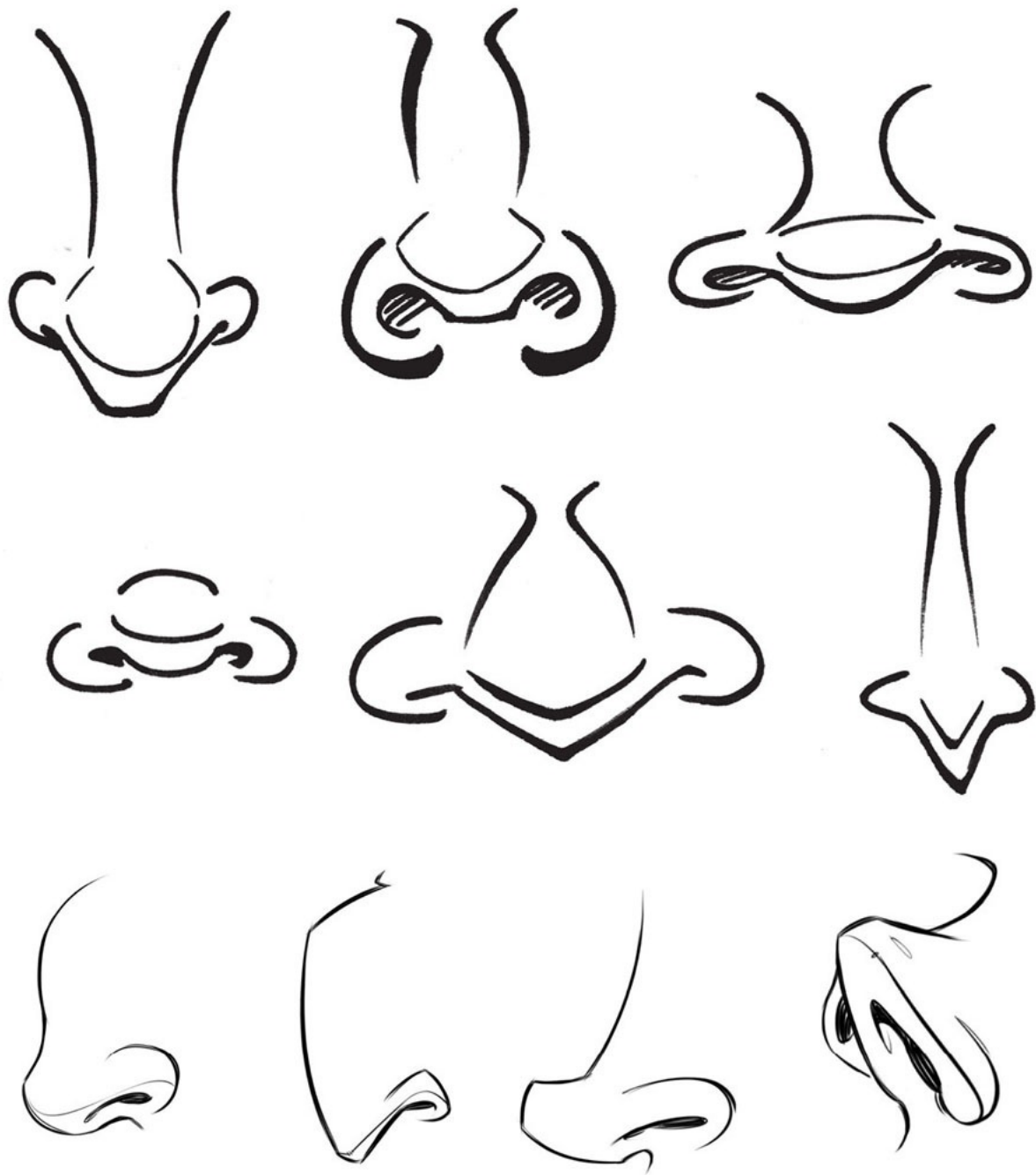
Estos son ejemplos de diferentes puntos de pivote. Estos ejemplos muestran algunas de las exageraciones que puede hacer para crea diferentes looks para tus dibujos animados. Recuerde, los pivotes son más altos, incluso con o más bajos que el punto de anclaje.





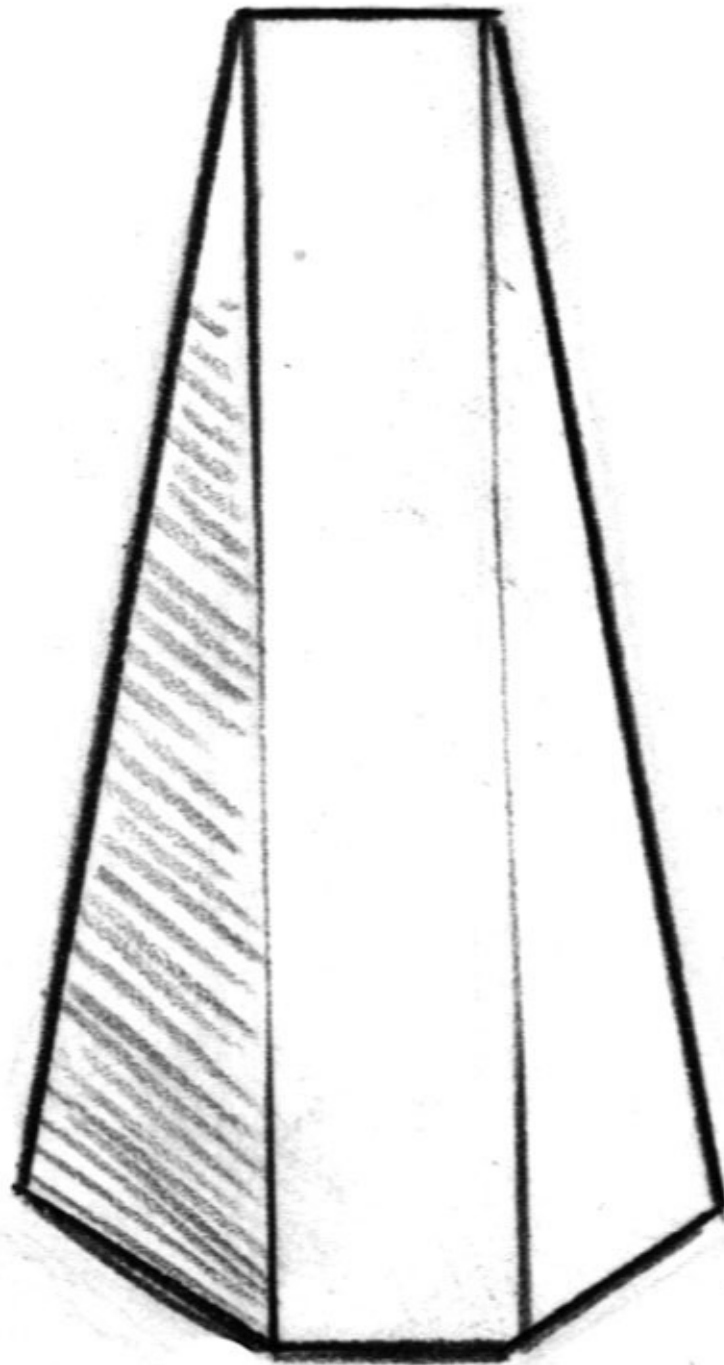
Formas de la nariz

Siempre simplifique el eje de la nariz a una línea recta o una línea curva. Comience en la raíz de la nariz en las cejas y continúe hacia abajo. Observa la bola de la nariz y averigua a qué forma se parece.



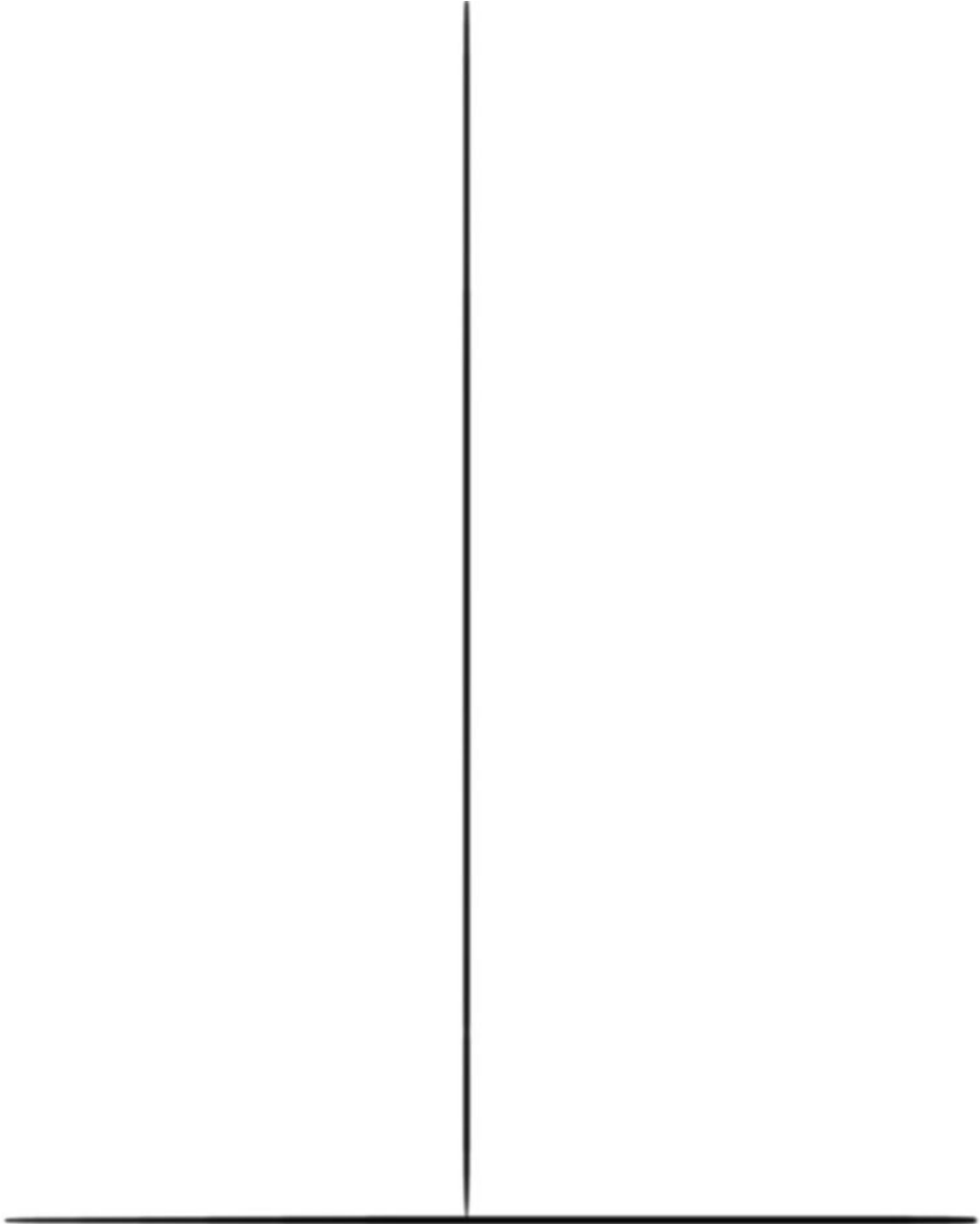
Diferentes narices, mismo número de líneas

Aquí hay más ejemplos de narices para que veas cómo puedes variar la característica mientras sigues usando la misma cantidad de líneas.



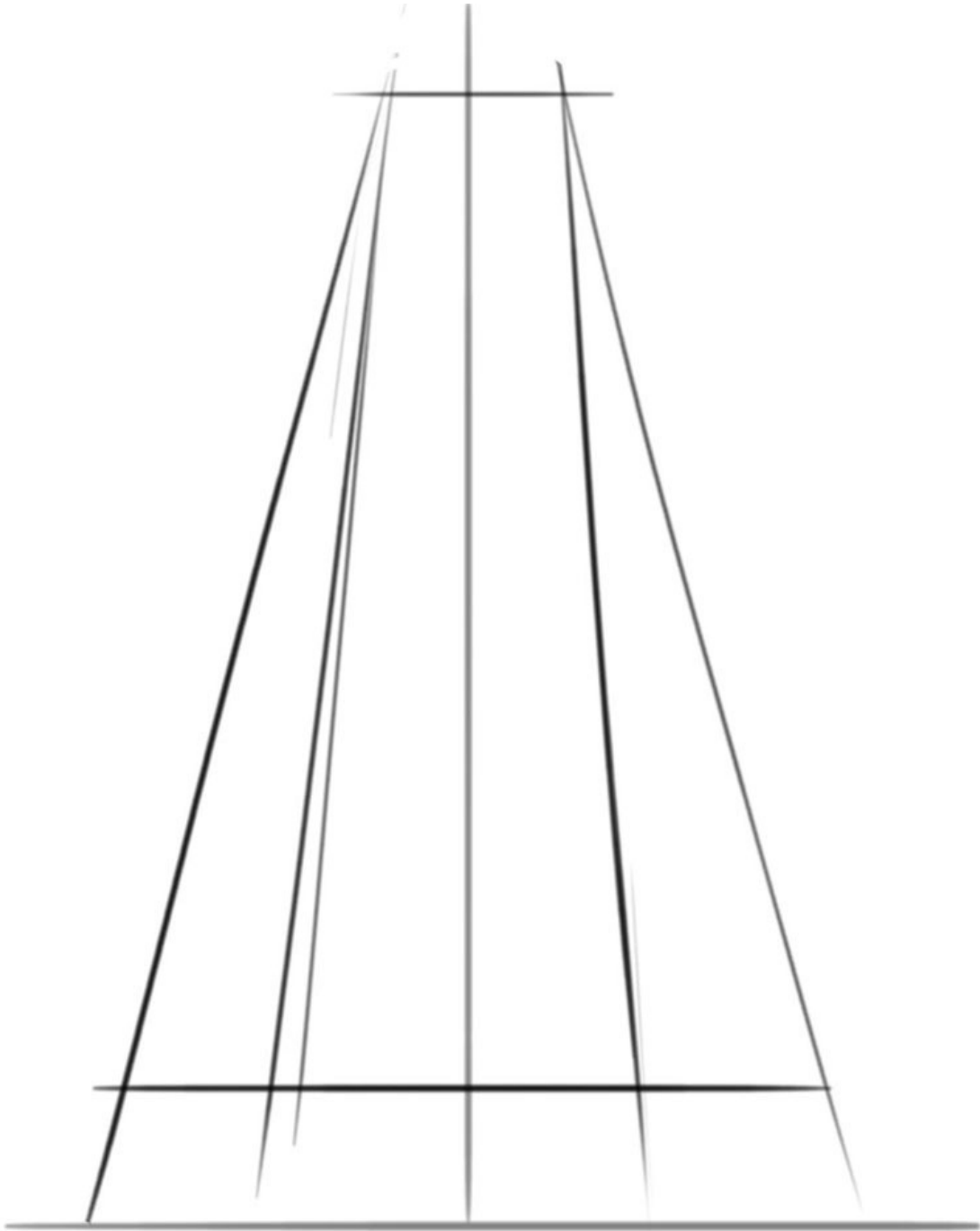
Fundamentos de una nariz

Echemos un vistazo rápido a la nariz y cómo dibujarla usando formas básicas. La forma básica de la nariz es muy similar a un tope de puerta de goma en forma de cuña con lados inclinados.



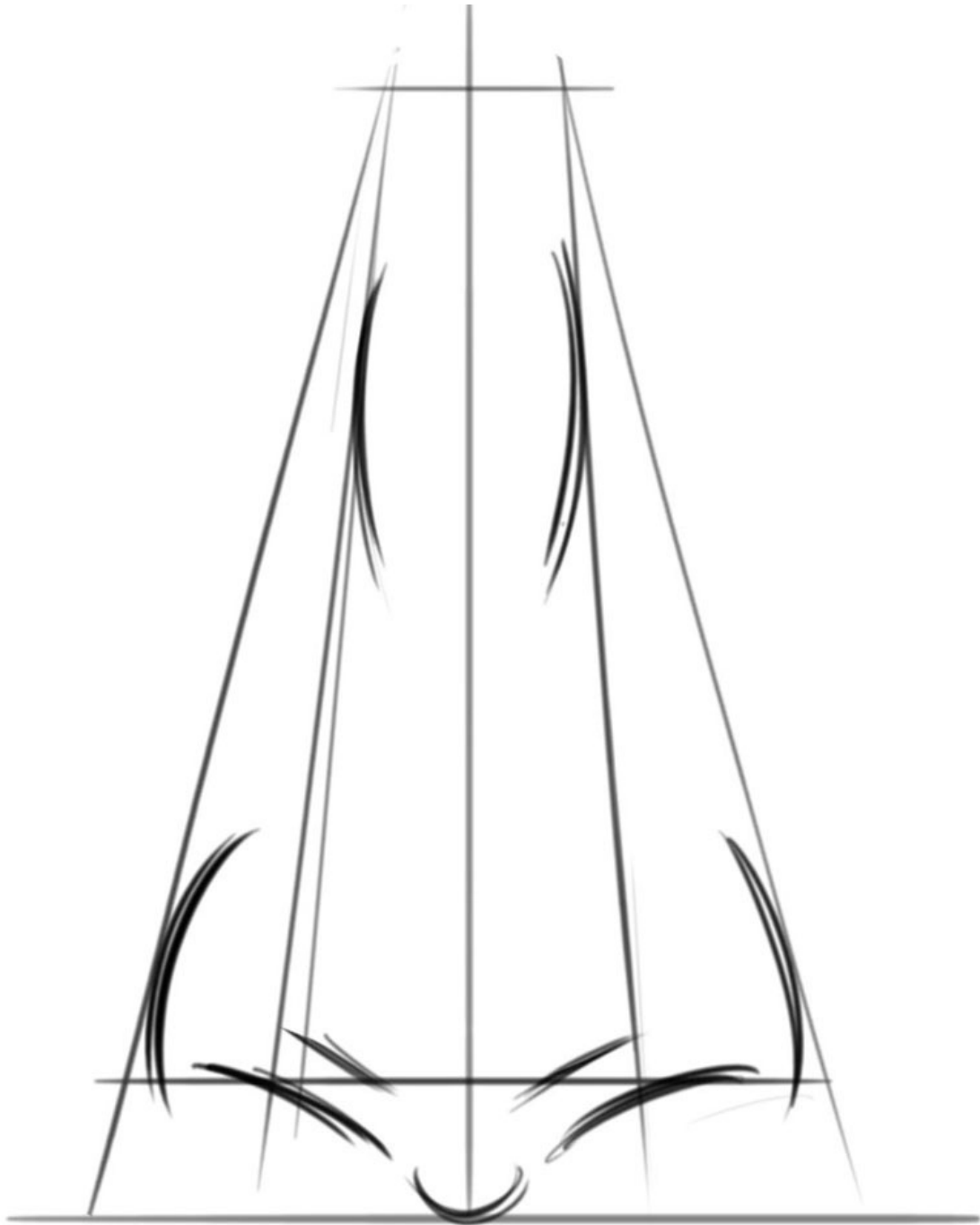
PASO 1: Dibujar líneas de construcción

Indica dondese ubican el centro y la parte inferior de la nariz.



PASO 2: Dibuja la forma de cuña básica

La nariz debe ensancharse a medida que se extiende. Las dos líneas en el medio te dicen dónde está el puente de la nariz.



PASO 3: Dibuja la punta, las alas y las fosas nasales

Por lo general, las fosas nasalesno mire directamente hacia afuera. Deberías ver hendiduras que muestran solo donde se abre la parte inferior de la nariz.



PASO 4: Agregar detalle

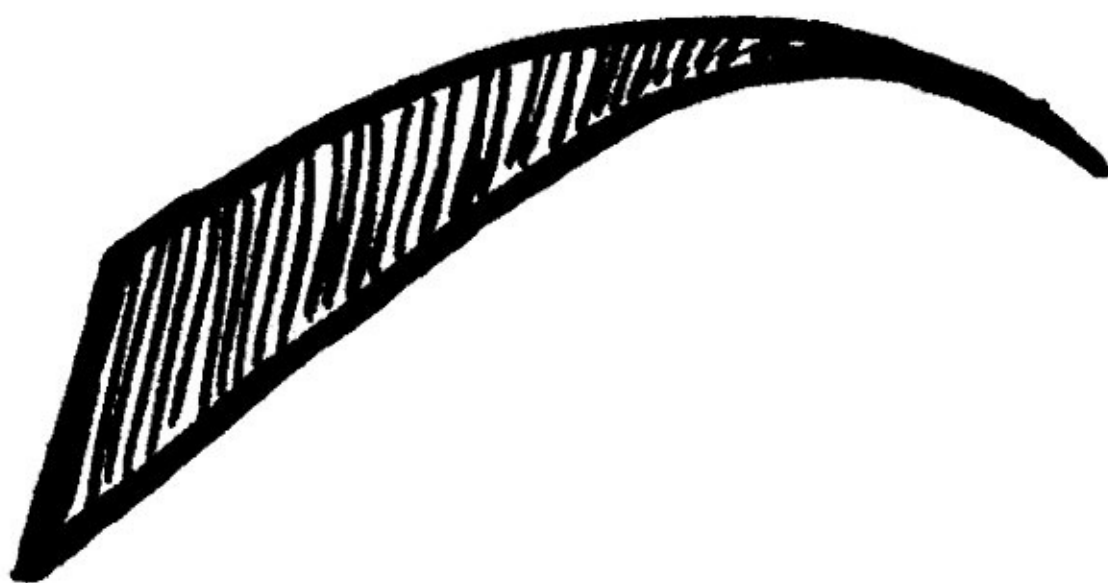
Cerciorarse para envolver sus detalles alrededor de la forma de la nariz.

Formación de ojos y cejas



Puntos de anclaje y pivote de ojo

Las anclas de los ojos son los conductos lagrimales. Los pivotes son donde los párpados superior e inferior se encuentran en el bordes exteriores de los ojos.



Usar un esquema

Las cejas pueden verse ordenadas ya sea que use una forma de contorno o no.



Arreglado vs. Natural

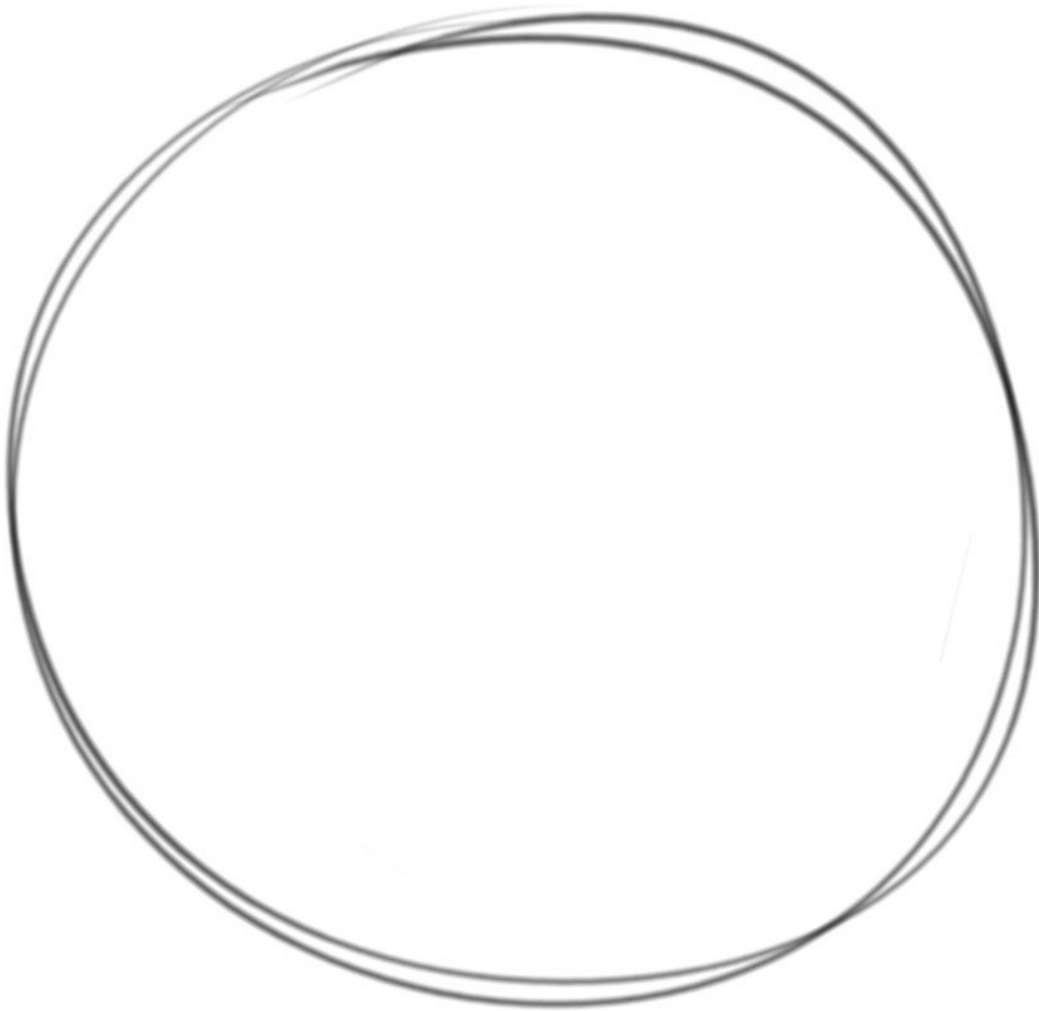
Dibuja cejas bien arregladas con líneas suaves y conectadas. Las cejas de aspecto natural tendrán trazos desconectados para mostrar los diferentes mechones de cabello.



Variaciones de cejas

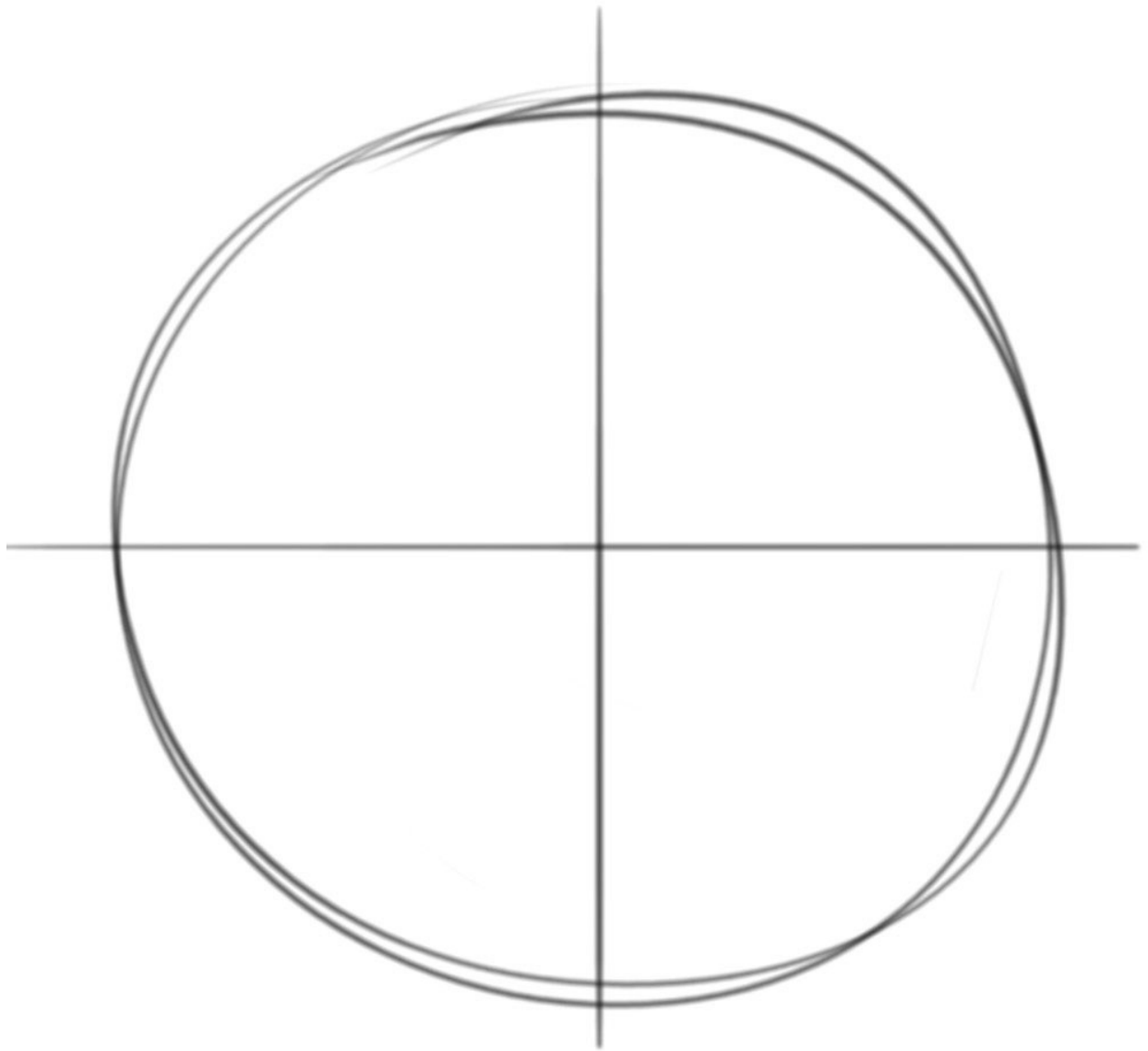
Puede mostrar el color y el grosor de las cejas por la cantidad y el espaciado de sus trazos. A la izquierda están las cejas gruesas, desde las más claras en la parte superior hasta las más oscuras en la parte inferior. A la derecha hay cejas finas, y las del centro tienen un grosor medio. Ten en cuenta la forma de las cejas y aplica menos trazos para una apariencia delgada o muchos trazos para una apariencia gruesa.

dibujar ojos



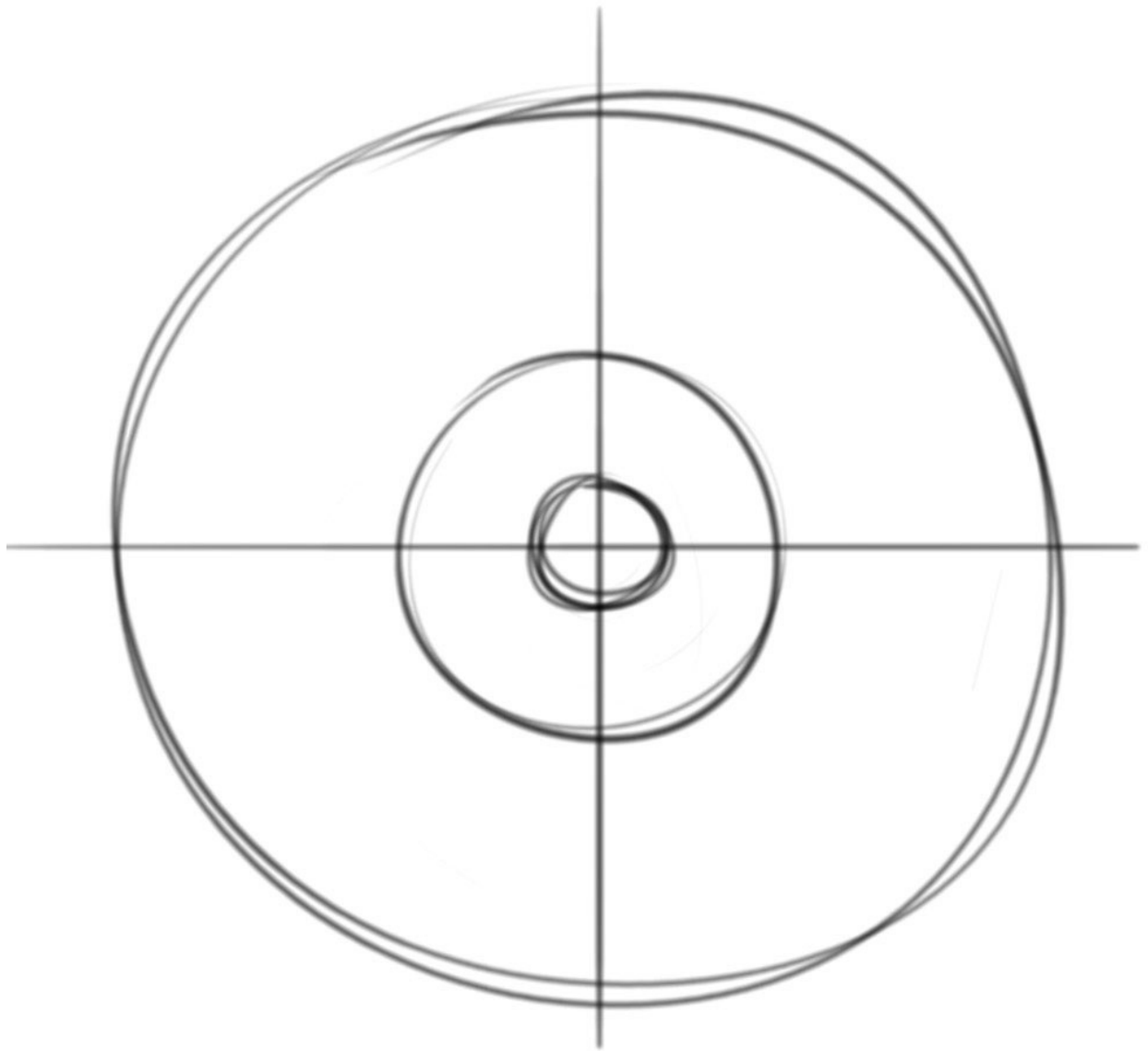
PASO 1: Comience con un círculo

Como **todo** buenos dibujos, empieza con una forma básica: en este caso, un círculo.



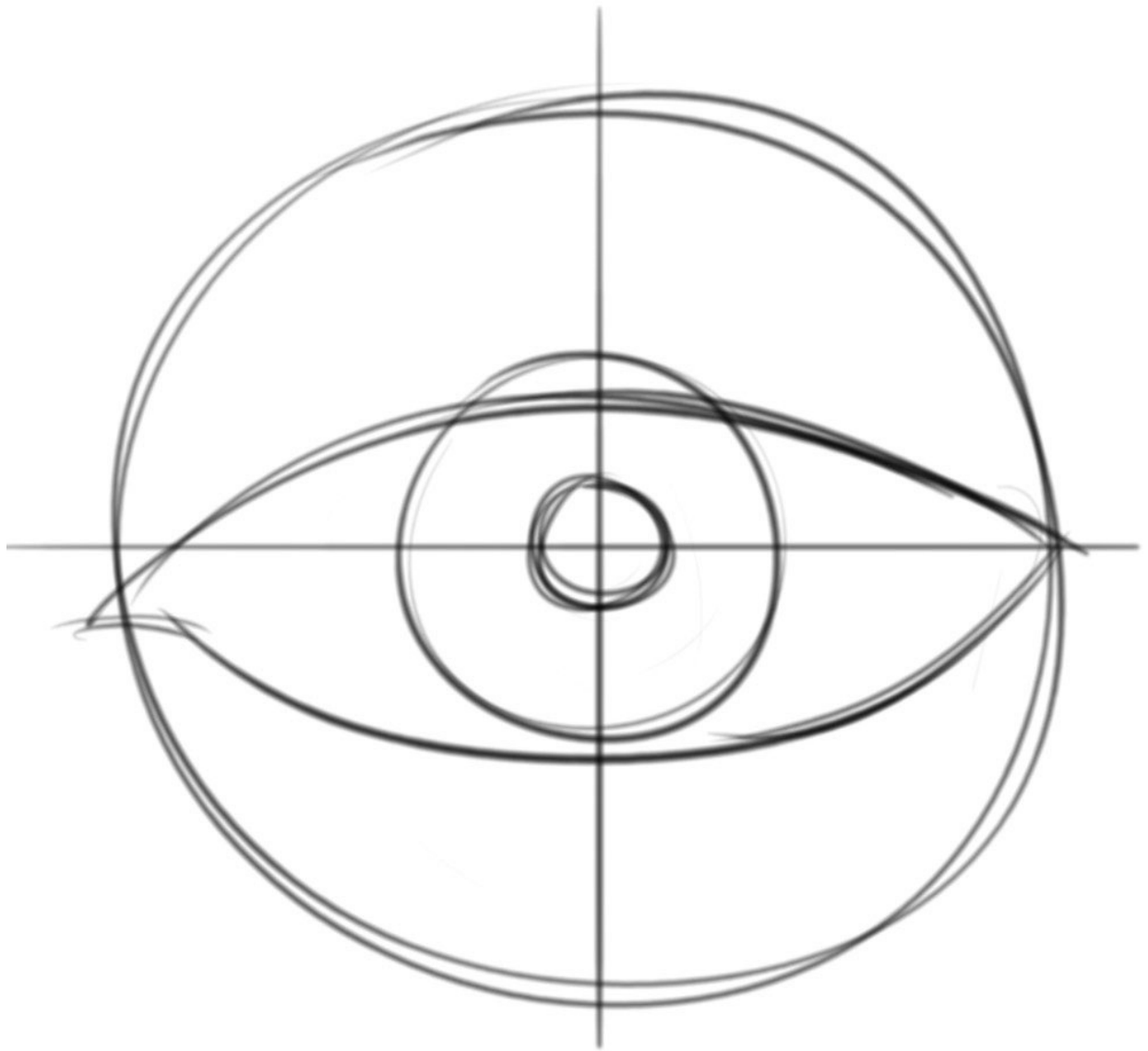
PASO 2: Agregar líneas de construcción

Boceto de construcción líneas que se cortan en el medio.



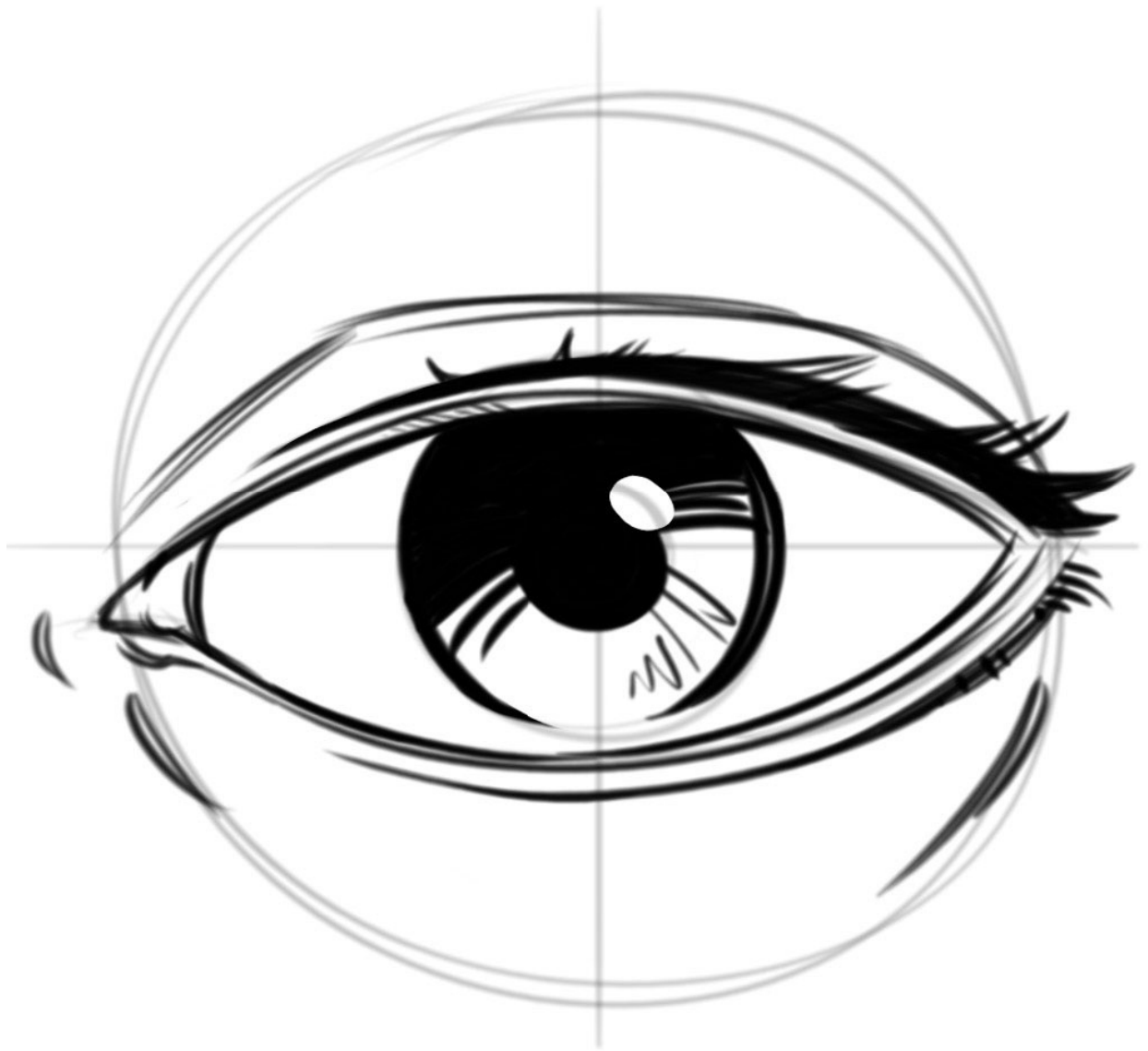
PASO 3: Indicar el Iris y la Pupila

Usa **tu** líneas de construcción para dibujar dos círculos en el centro. Estos serán la pupila y el iris.



PASO 4: Dibuja los párpados

Bosquejo donde los párpados van a ser. El párpado superior debe cubrir un poco la parte superior del iris y superponer el párpado inferior en el exterior. Asegúrese de indicar una muesca en la esquina interior del ojo para la carúncula (esa cosa rosada en la esquina de su ojo).



PASO 5: Agregar detalles

Oscurecer el pupila e iris y dan al ojo un toque de luz que sugiere la dirección de la luz. Asegúrate de indicar los bordes de tus párpados y no te excedas con las pestañas. Un grupo sólido de pestañas es mucho más atractivo que cabellos individuales.

Intenta seguir este proceso para aumentar tu velocidad al dibujar ojos.



PASO 1:Empieza por las cejas, cuidando la distancia entre ellas.



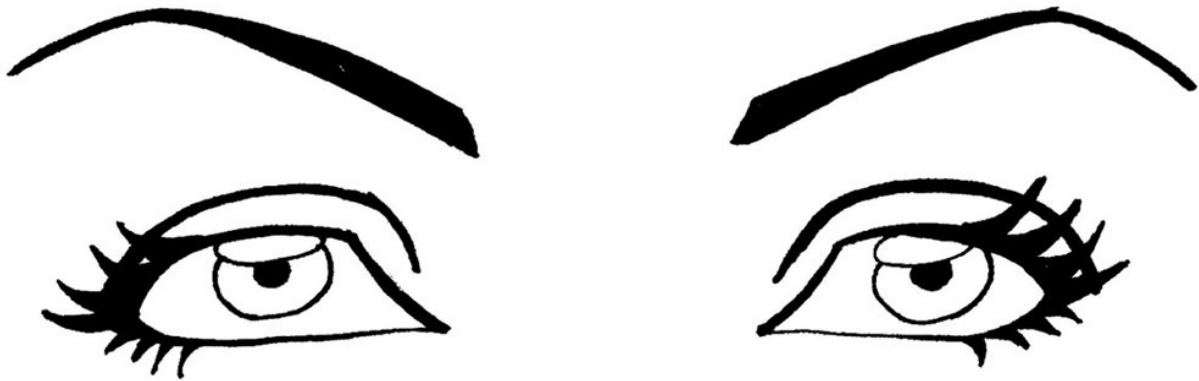
PASO 2:Dibuja la forma del ojo. Mire primero la forma y encuentre los puntos de anclaje y pivote. Dibuja un ojo y luego el otro.



PASO 3:Continuar con los párpados para ambos. ¿Te das cuenta de que no estás rebotando de un lado a otro? Dibuja una cosa a la vez.

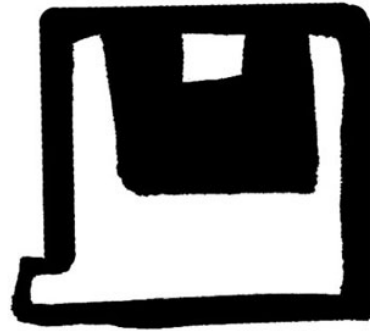
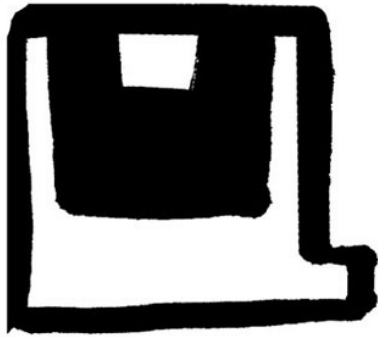


ETAPA 4: Agrega los reflejos, las pupilas y los iris.



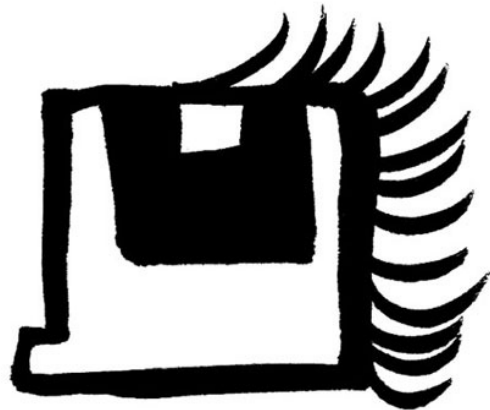
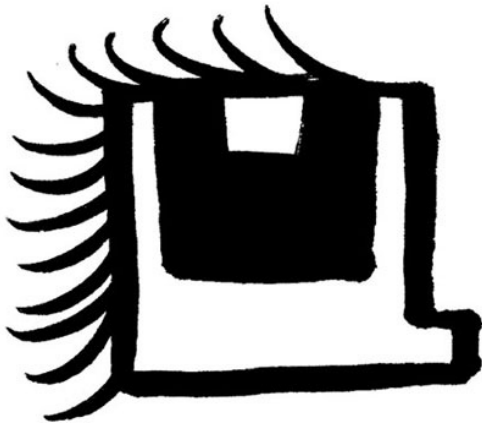
PASO 5: Terminar con pestañas y párpados inferiores, si es necesario.

Variar los ojos



Varíe sus formas

Este ejemplo muestra ojos varoniles y cuadrados.



Agregar pestañas

Incluso los ojos cuadrados más varoniles se verán femeninos si agregas pestañas.

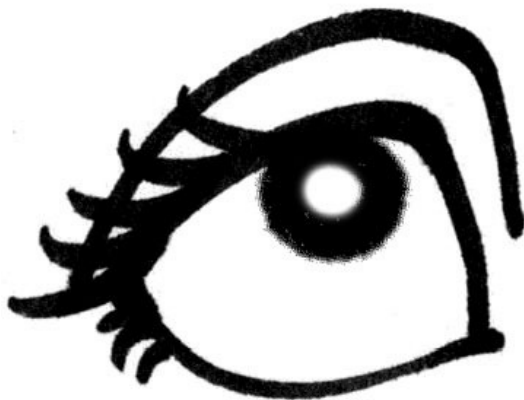


El iris y la expresión

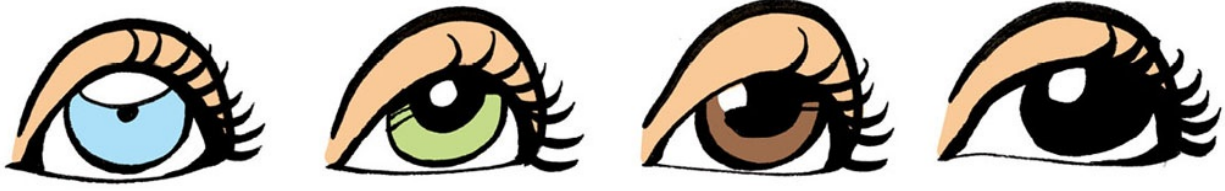
La cantidad de iris que muestres tiene mucho que ver con la expresión de los ojos. Aquí tenemos "sexy".



Las líneas curvas lucen femeninas. Las líneas angulares se ven masculinas.



Un iris más grande hará que el sujeto se vea más joven. Piensa en Bambi.



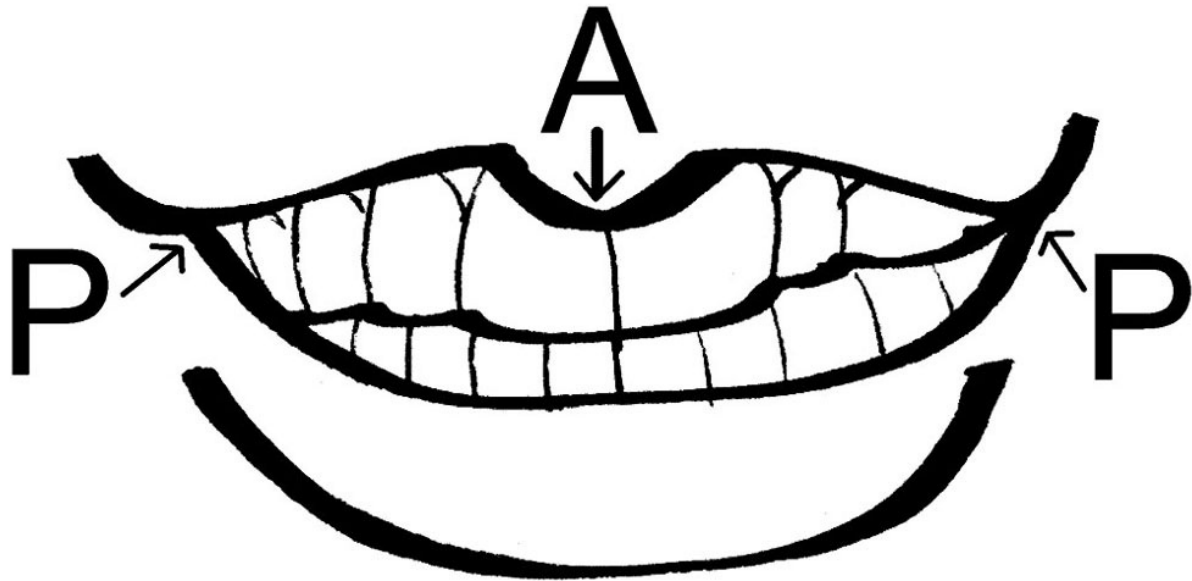
Características del color de ojos

Cada color de ojos debe dibujarse con diferentes reflejos, pupilas e iris. Estudia la tabla en el lado opuesto. página. Mire de cerca las diferencias entre los reflejos y los tamaños de las pupilas. Los ojos azules se dibujan de manera diferente a los ojos marrones, etc. Practica dibujándolos diez veces cada uno. Esto es muy importante cuando sus bocetos no serán en color.

ojos de ejemplo

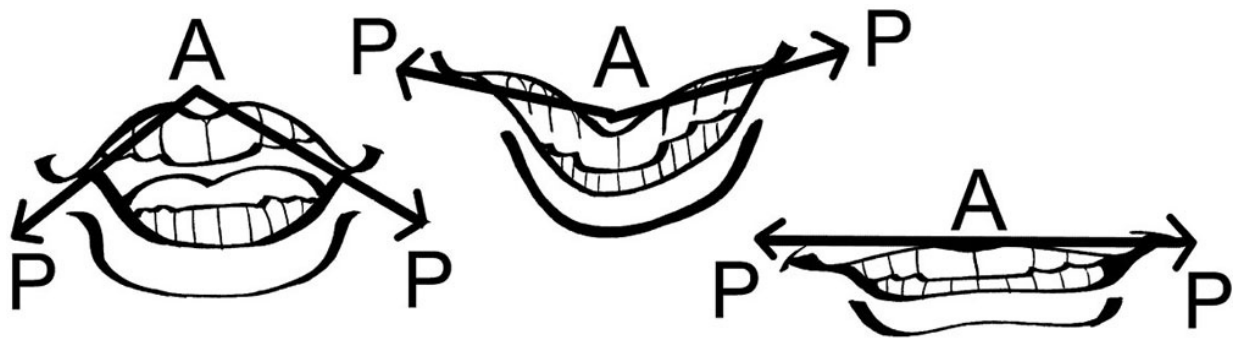


Creando Bocas



Anclaje de boca y puntos de pivote

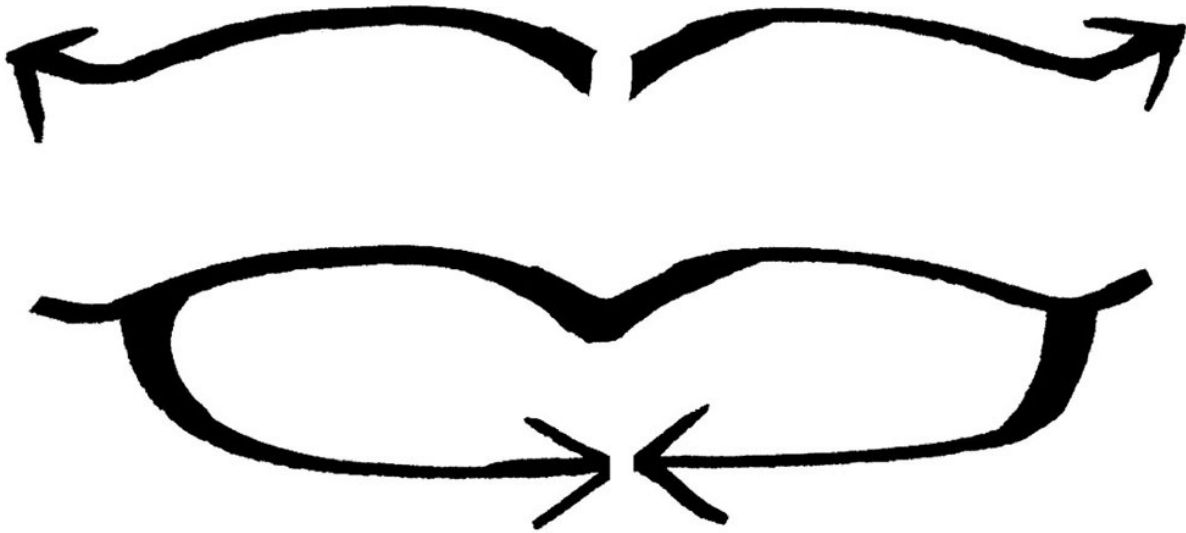
Para la boca, el ancla es la inclinación del labio superior. Los pivotes son las comisuras de la boca.



Varíe las formas de la boca colocando puntos de pivote

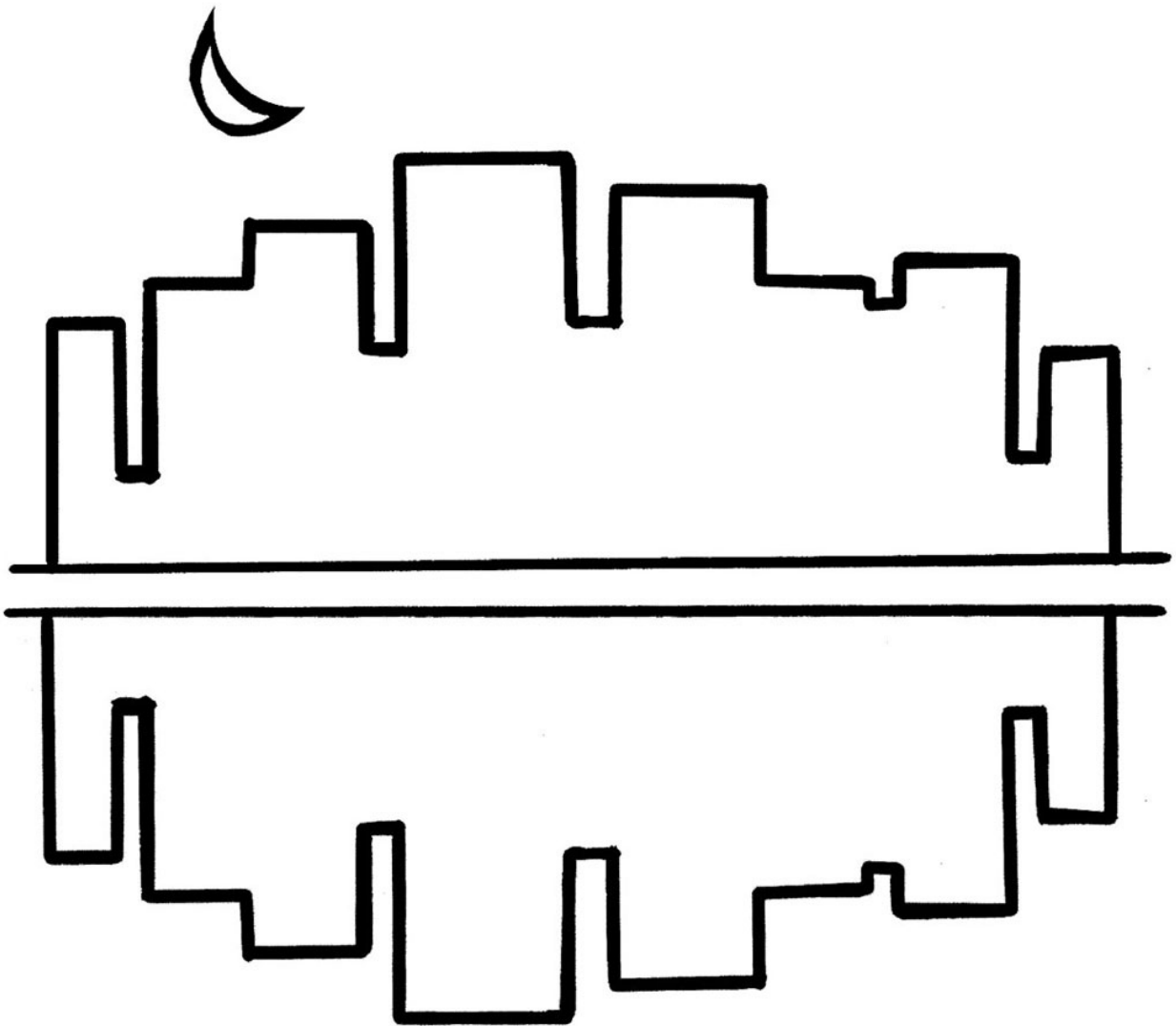
¿Pivotar hacia arriba, transversalmente o hacia abajo? ¿Esto empieza a sonar repetitivo? Verás, no hay misterio en los dibujos animados.

retratos Solo mucha repetición con una variedad de formas.



Mapeo de la boca

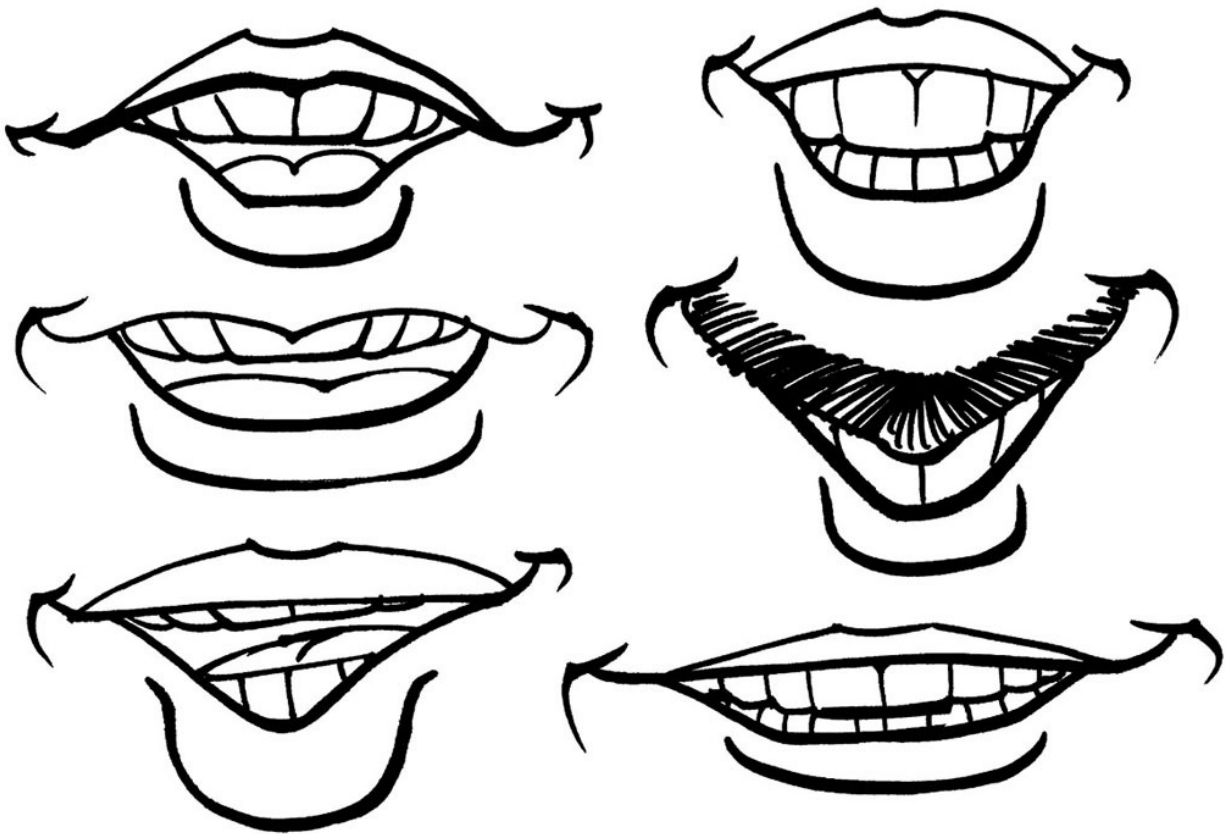
Comience la boca en el punto de anclaje y dibuje hacia los pivotes. Asegúrese de dibujar el ángulo correcto (hacia arriba, a través o hacia abajo). Desde las esquinas, dibuje hacia abajo y encuéntrese en el medio. Asegúrese de capturar la forma correcta de la apertura de la boca.



Dibujar dientes

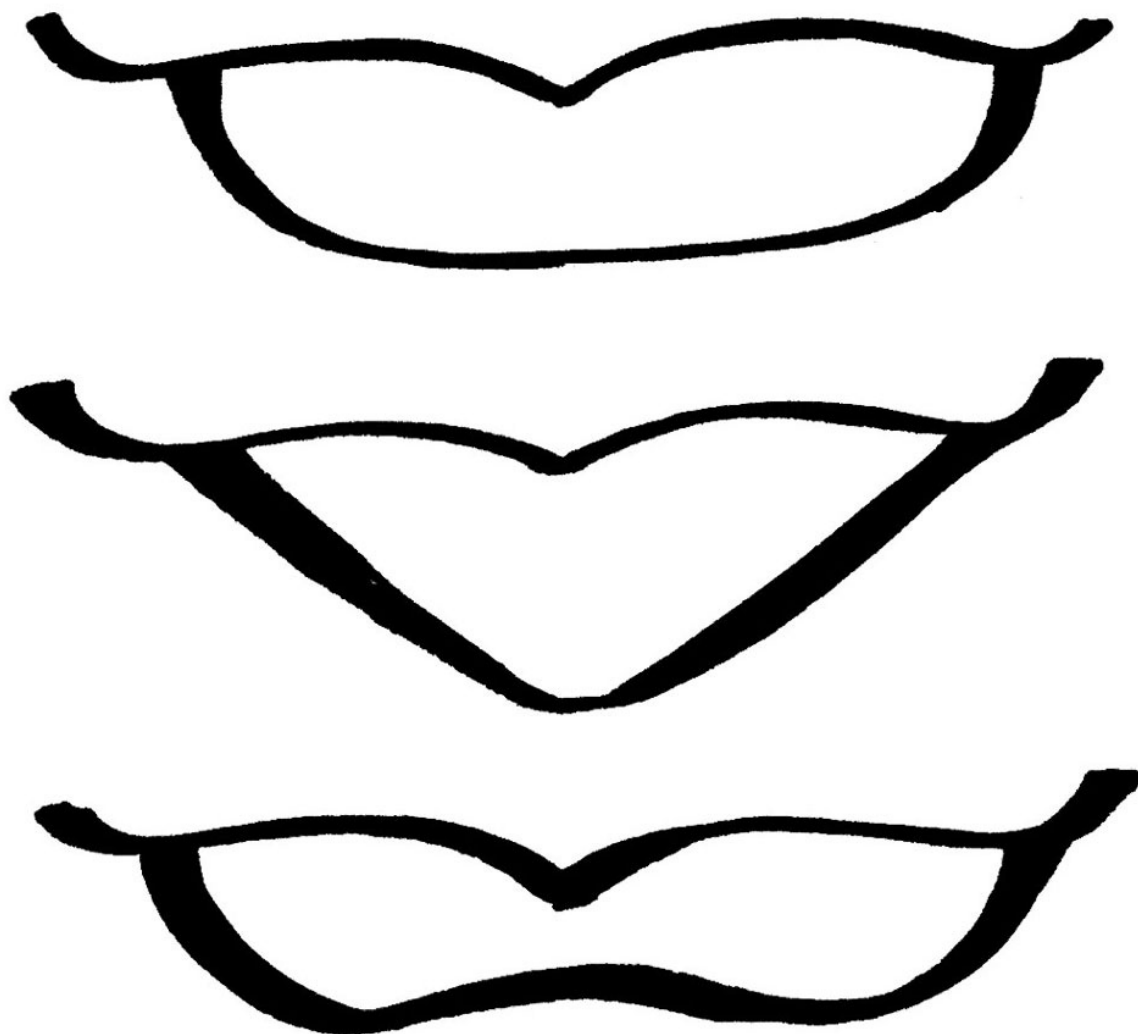
Piense en los dientes como el horizonte de una ciudad. ¡Dale la vuelta al horizonte y tendrás dientes! Dibujarlos en grupo, no como individuos. Dibujar dientes individuales hace que se vean raros como un todo.





Dibuja lo que ves

¿Puedes ver la lengua, los huecos, las encías o los dientes inferiores? Asegúrese de que sus puntos de pivote y su letra de boca inferior la forma es correcta.



Formando la forma de la boca inferior

En general, la forma creada por la línea inferior de la boca forma una "U", "V" o "W".

La mandíbula

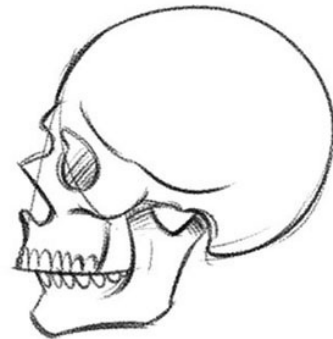
La mandíbula es la parte móvil más grande de la cara. Funciona cada vez que abres la boca: hablando, comiendo, gritando o lo que sea.

La mandíbula casi siempre trabaja en conjunto con los músculos de la boca, pero también observe cómo se mueve por sí misma y qué le hace a la cara.



La mandíbula oscila...

La mandíbula está articulada al cráneo justo en frente de las orejas y se balancea hacia atrás y hacia abajo.

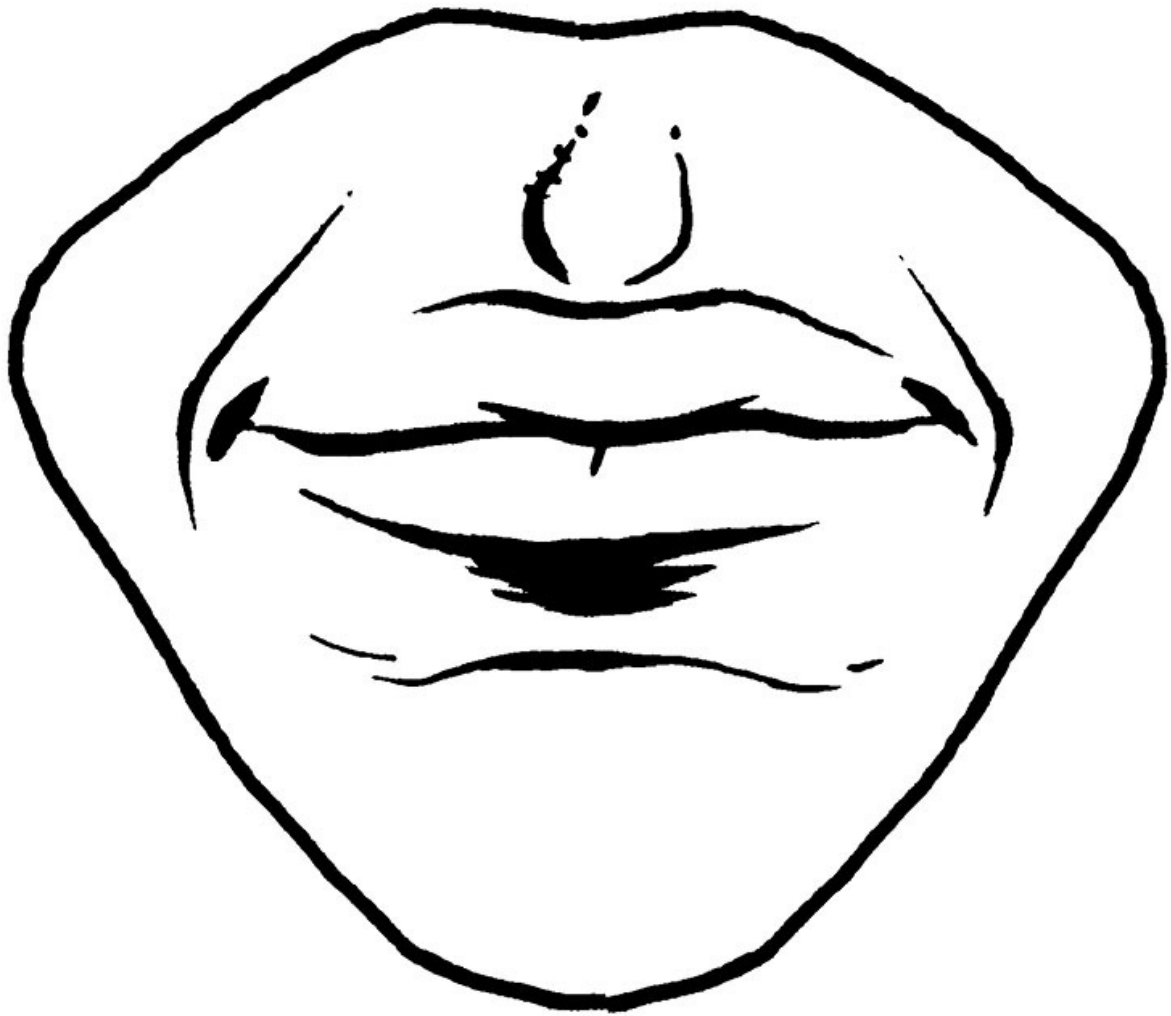


... y diapositivas

La mandíbula también tiene un movimiento limitado de lado a lado, así como hacia adelante y hacia atrás.

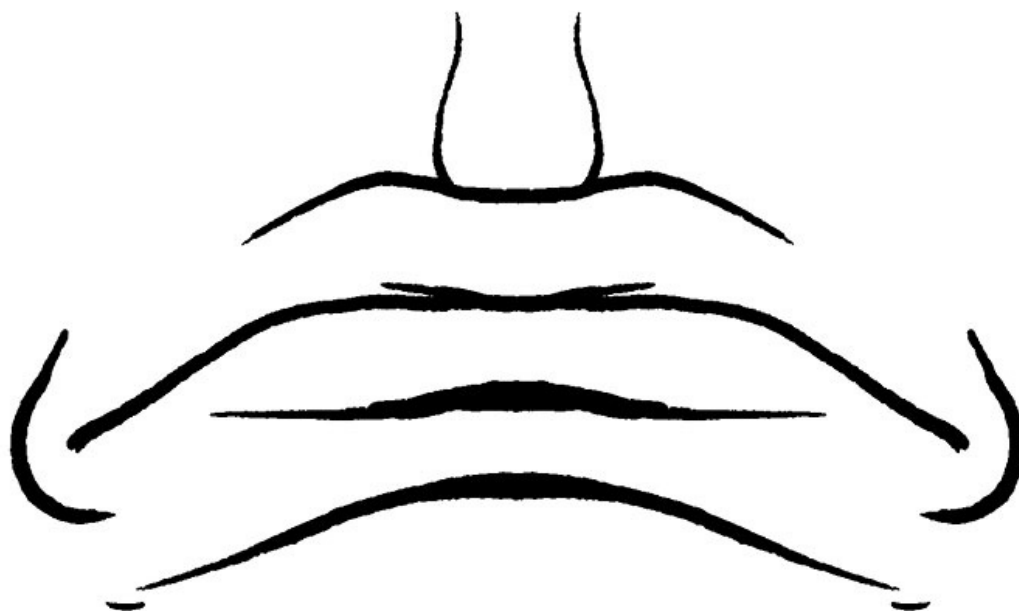
La boca

La boca está formada por los labios y una masa de siete músculos interconectados que se asientan debajo y alrededor de los labios. Las ilustraciones muestran tres formas básicas de boca y describen qué grupos de músculos las forman.



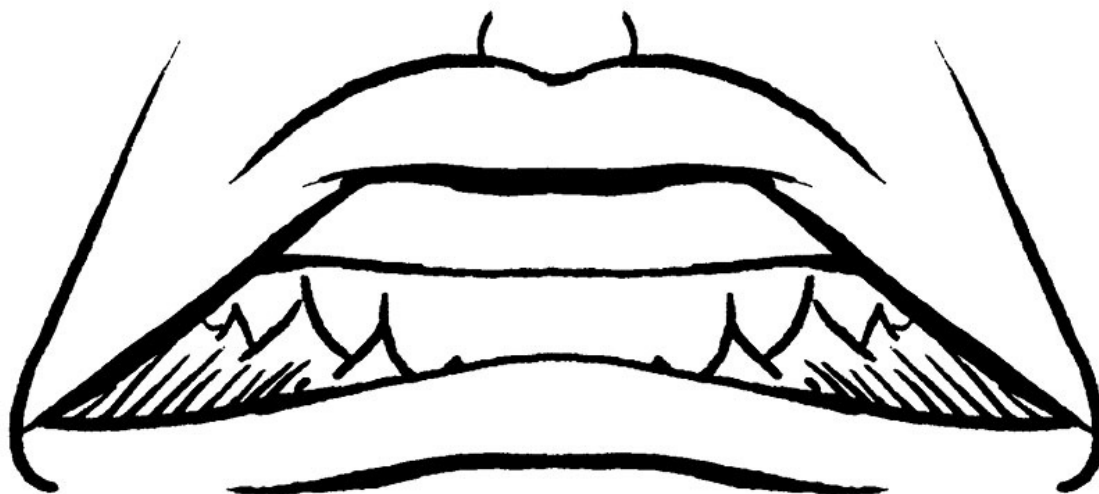
La boca

Una vez que conozca la mecánica básica de los grupos de músculos de la boca y cómo transforman la cara, podrá crear un número infinito de formas de boca únicas.



Los músculos del ceño fruncido

Estos músculos tiran de los lados de los labios hacia el lado de la cara, provocando movimientos generales de ceño fruncido.



Un ceño fruncido grande y extraño

Los músculos se extienden por todo el cuello hasta el pecho. Cuando hagas un gran ceño fruncido, sentirás tu apriete el cuello hasta la clavícula. ¡Eso es un gran ceño fruncido!



Vista de perfil

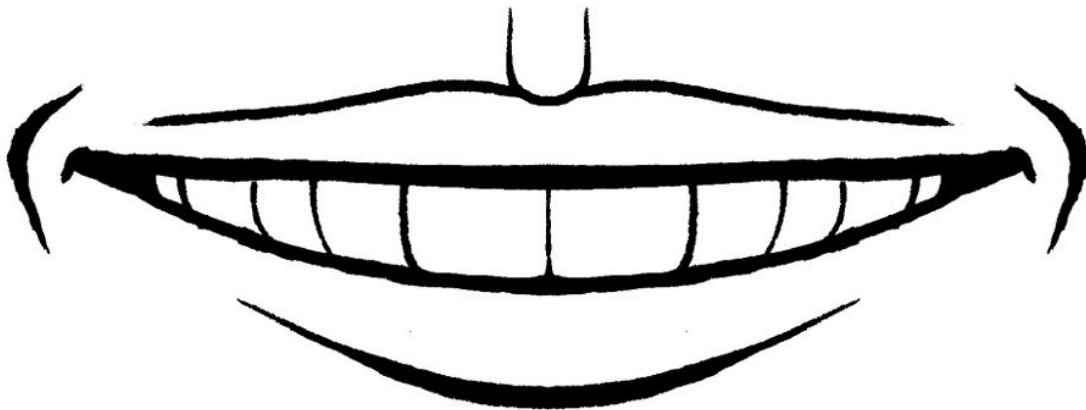
Cuando están relajados, las comisuras de los labios no se extienden mucho hacia atrás; se quedan delante de los ojos. Observe la pendiente desde la nariz hasta el mentón. El labio inferior se encuentra detrás del labio superior y la barbilla se encuentra detrás del labio inferior.



Vista de tres cuartos

La boca en una vista de tres cuartos no se envuelve simplemente alrededor de un cilindro. Los labios se asientan sobre una masa de músculos, por lo que sobresalen un poco.

Indique una línea central cuando dibuje la boca en una vista de tres cuartos. Te mantendrá al tanto del contorno de la boca y los labios.



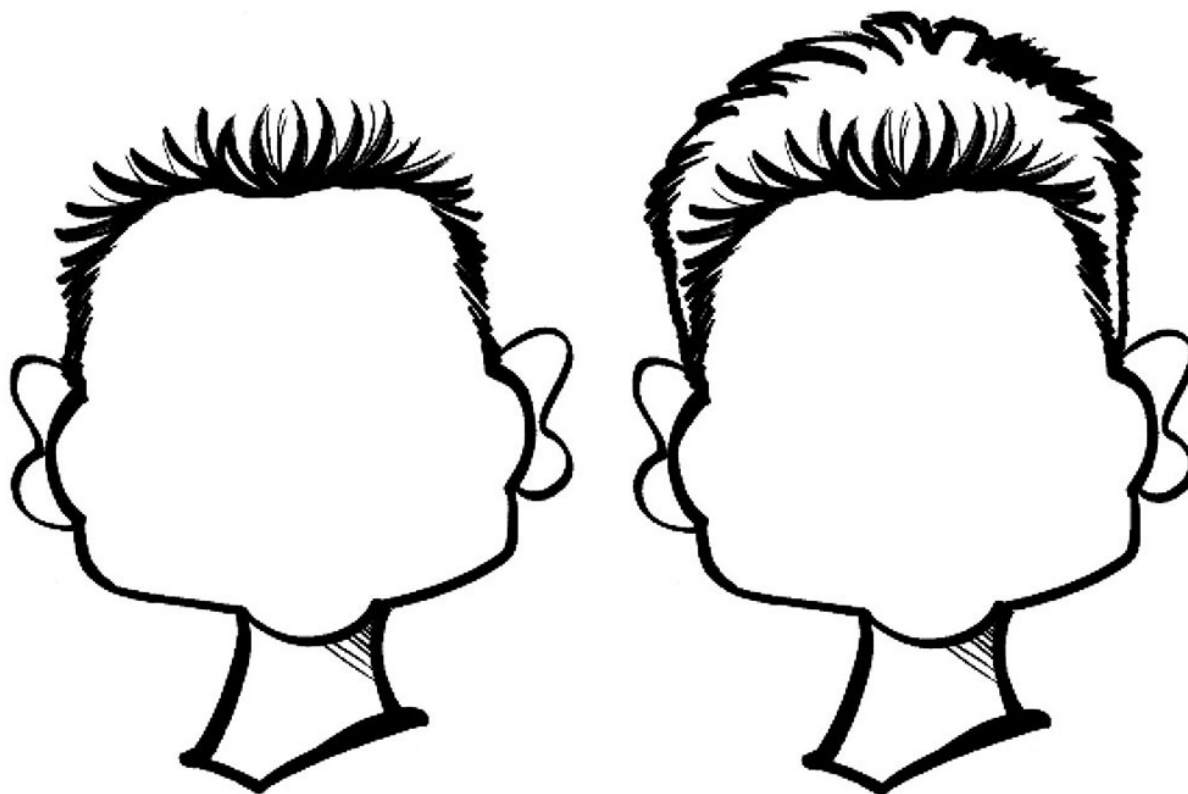
El músculo de la sonrisa

Este músculo principal levanta la comisura de los labios y la aleja del centro de la cara.

Una sonrisa natural, sin otros músculos comprometidos, separará los labios para mostrar la fila superior de dientes.

Dibujo Cabello

Dibujar el cabello es simple. Tienes que concentrarte en sólo dos líneas.



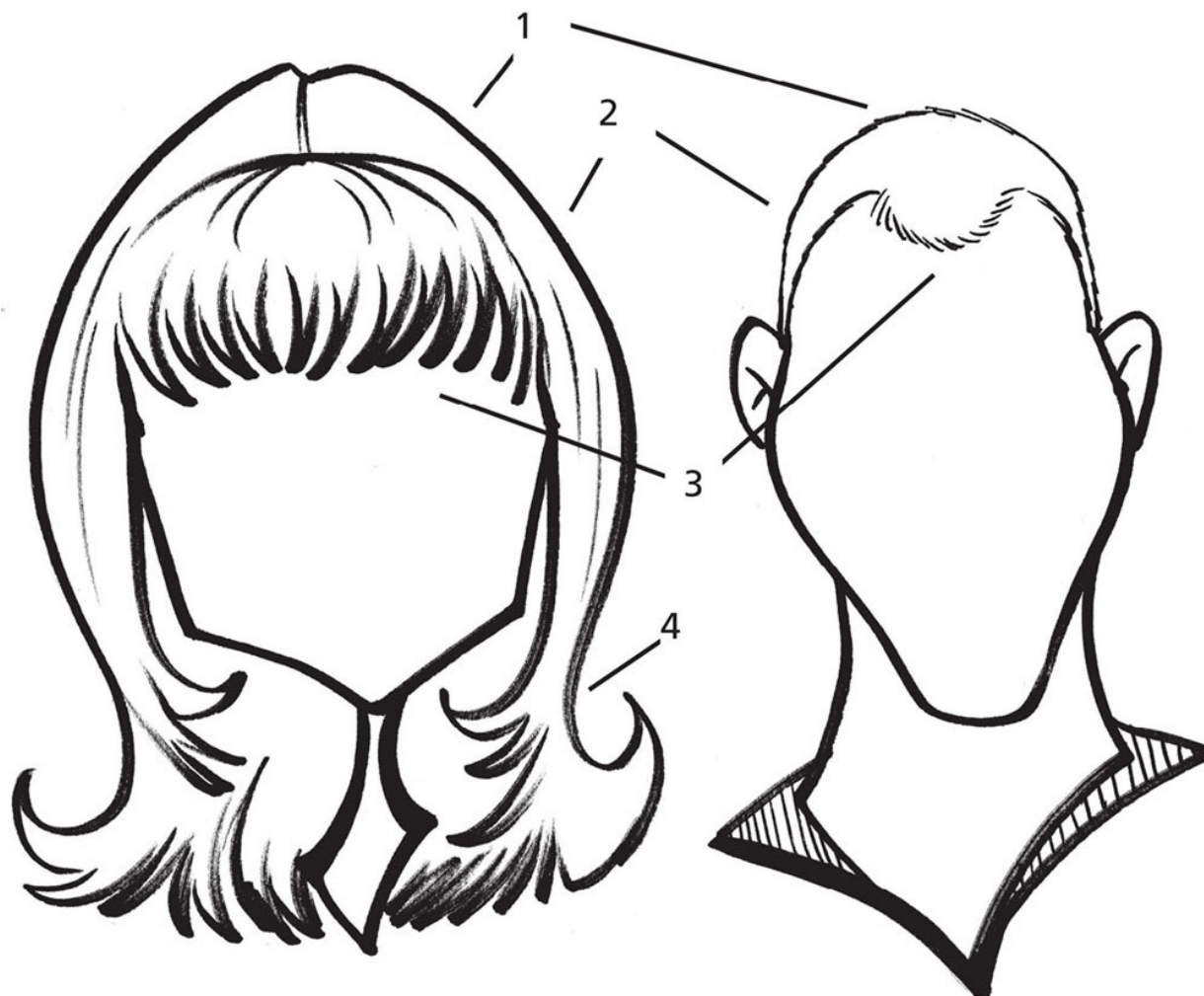
Líneas 1 y 2

La línea 1 es la línea del cabello alrededor de la cara. La línea 2 es la silueta del cabello.



Líneas adicionales

Cualquier otra línea que dibuje en o alrededor del cabello es puramente ornamental y debe omitirse si su velocidad es demasiado lento. Estas líneas adicionales no hacen que el boceto se parezca más al sujeto.



Secciones de cabello

El cabello se puede dividir en secciones. Identifica la parte superior, los lados, el flequillo o las capas del cabello.

1. Arriba

2. Lado

3. Flequillo

4. Ponedoras (principalmente en hembras)



estilos de cabello

Recuerda esto: las líneas gruesas hacen que el cabello sea oscuro y las líneas delgadas hacen que el cabello sea claro. La longitud del trazo se relaciona con la longitud del cabello. Los trazos deben dibujarse en la dirección en que crece el cabello.



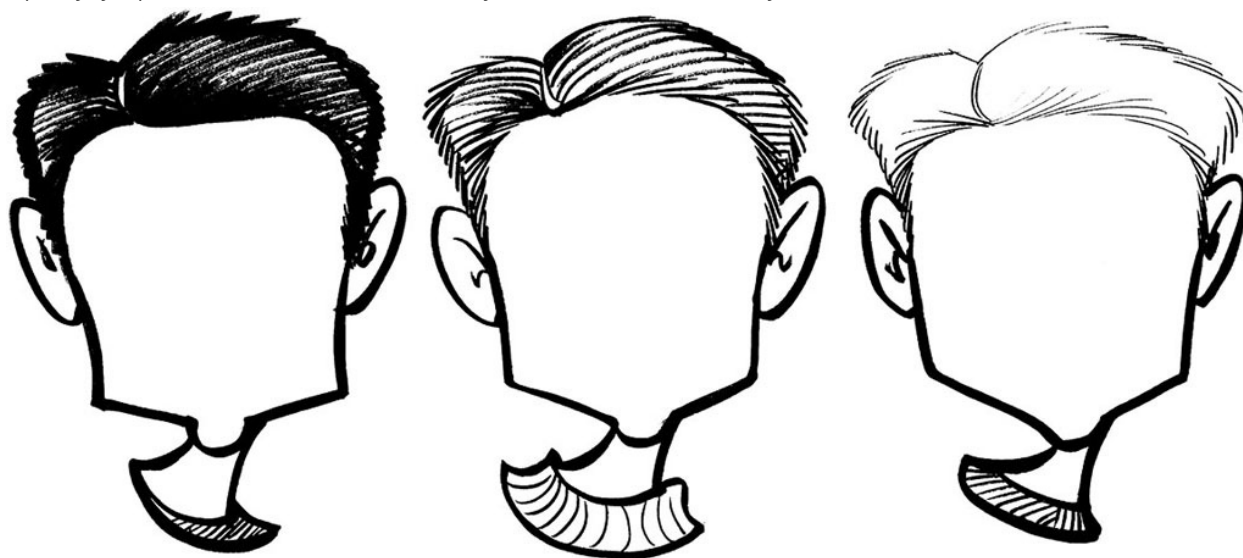
Comunica la textura con tus trazos

Tus trazos deben comunicar la textura, la longitud y el color del cabello. Aquí tenemos recto, en capas, ondulado y rizado.



Dos líneas, cuatro estilos

Aquí hay ejemplos de cuatro estilos de cabello dibujados usando solo las líneas 1 y 2.



Comunicar color en blanco y negro

¿Qué color de cabello tiene cada una de estas cabezas? Tus bocetos en blanco y negro deben comunicar el color de cabello de tu sujeto.



Mira la diferencia que hace la rayita 2. La silueta de una persona se compone de la forma de la cara y la línea del cabello 2. Dibújelos con precisión.

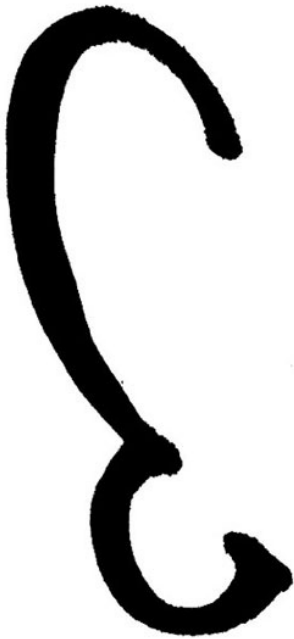


Creación de color, longitud y textura

El color está determinado por el grosor de su trazo. La longitud está determinada por la longitud de tu brazada.

La textura está determinada por la cantidad de trazos que usa.

embelleciendo las orejas



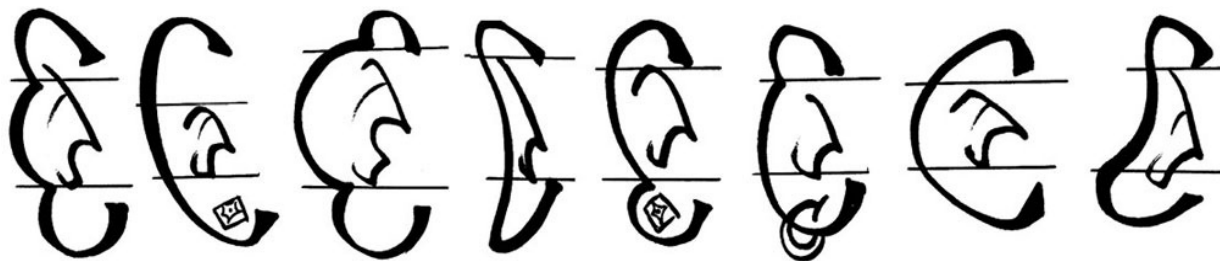
Comience con siluetas

Dibuja la silueta de la oreja.



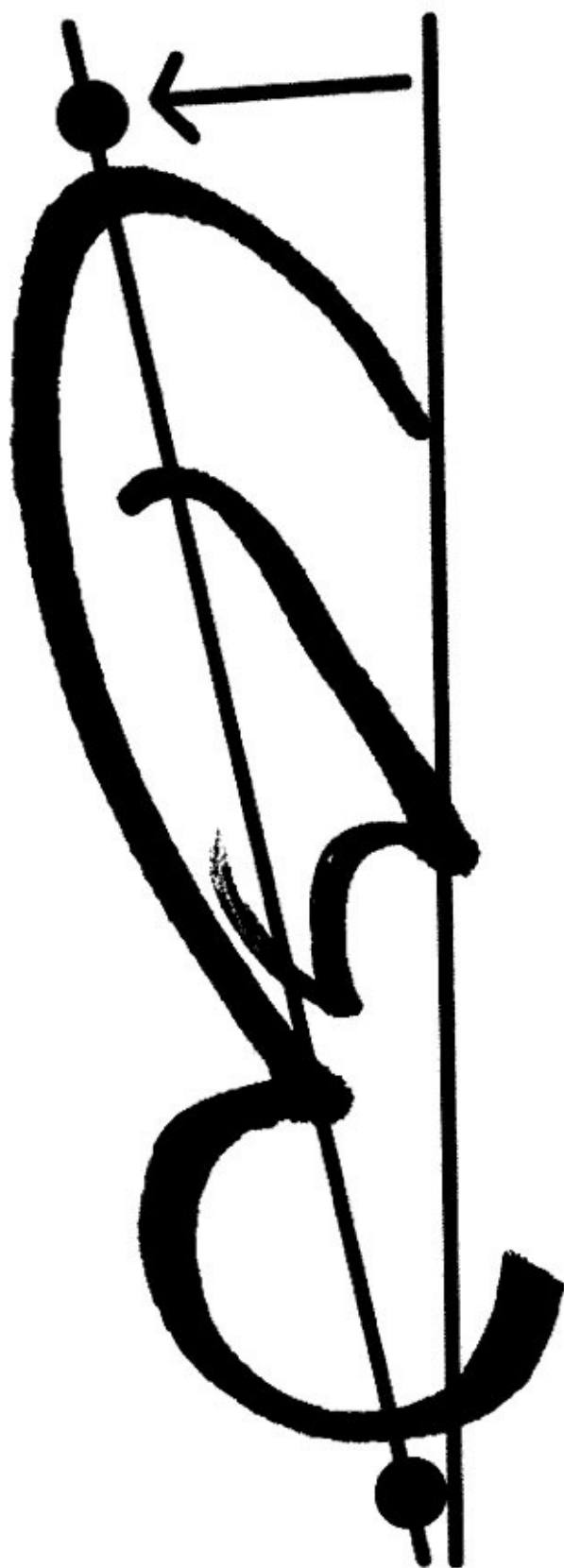
Agregar detalles

Dibuja los detalles del interior de la oreja.



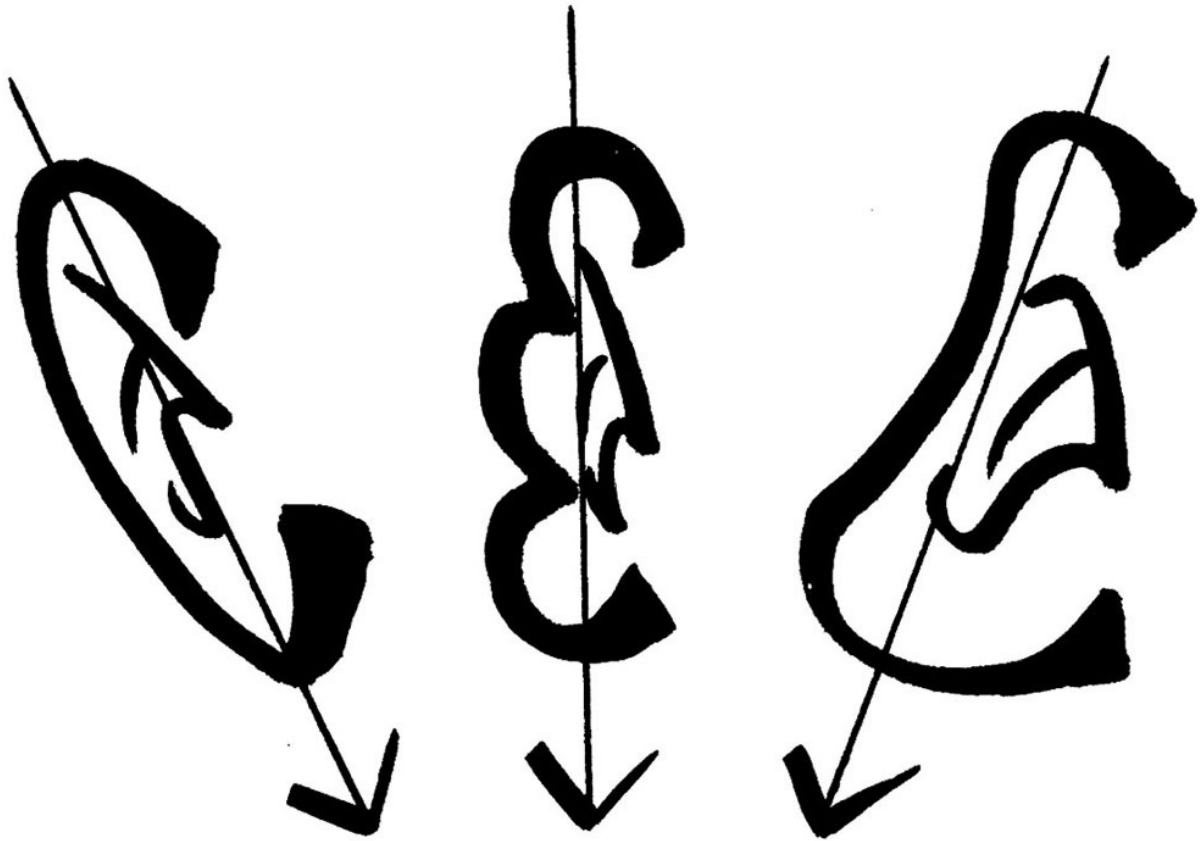
Divide la oreja en tres secciones

La oreja tiene tres secciones: la superior, la media y el lóbulo. Las orejas con una silueta simple se pueden dividir por los detalles interiores de la oreja.



Colocación de puntos de anclaje y pivote

Al igual que en el dibujo de la forma de la cara, el ancla está en la parte superior de la entidad y el pivote está hacia la parte inferior.



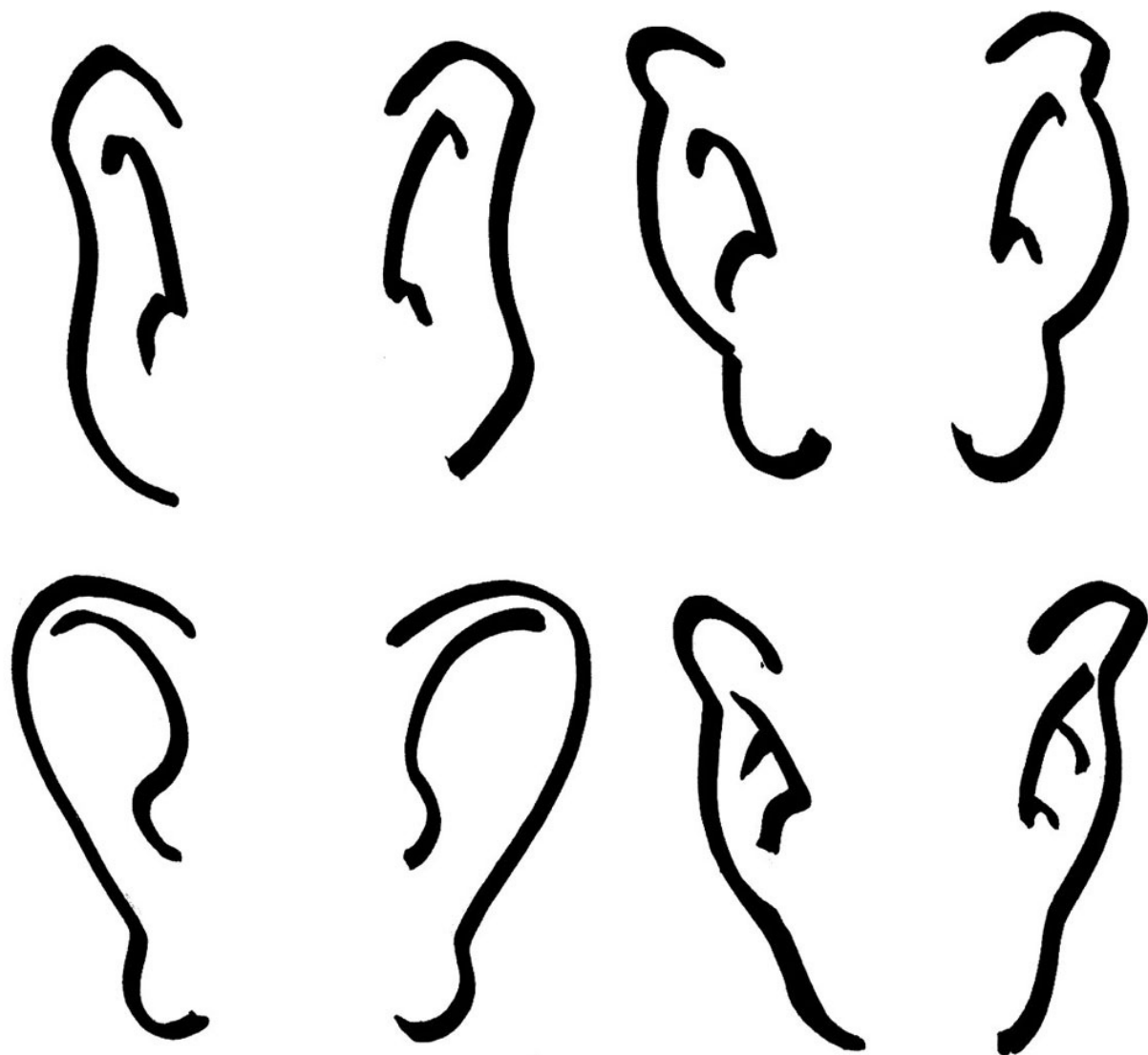
Posiciones de punto de pivote

Estos son ejemplos de las tres posiciones de punto de pivote.



Variaciones del oído

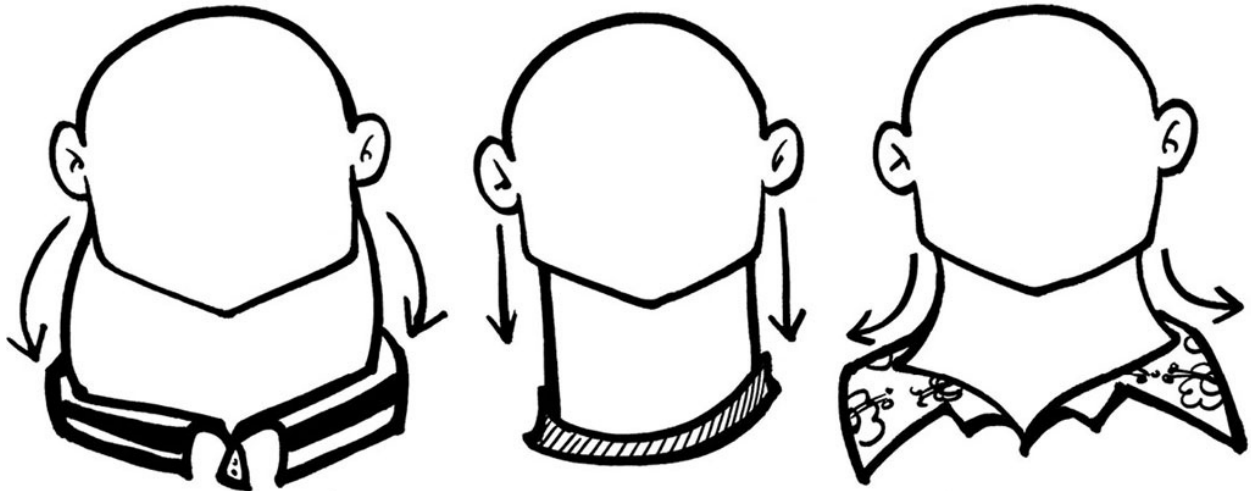
Presta mucha atención a la silueta. Algunas orejas empujan hacia adentro en el medio, mientras que otras empujan hacia afuera.



Orejas de ejemplo

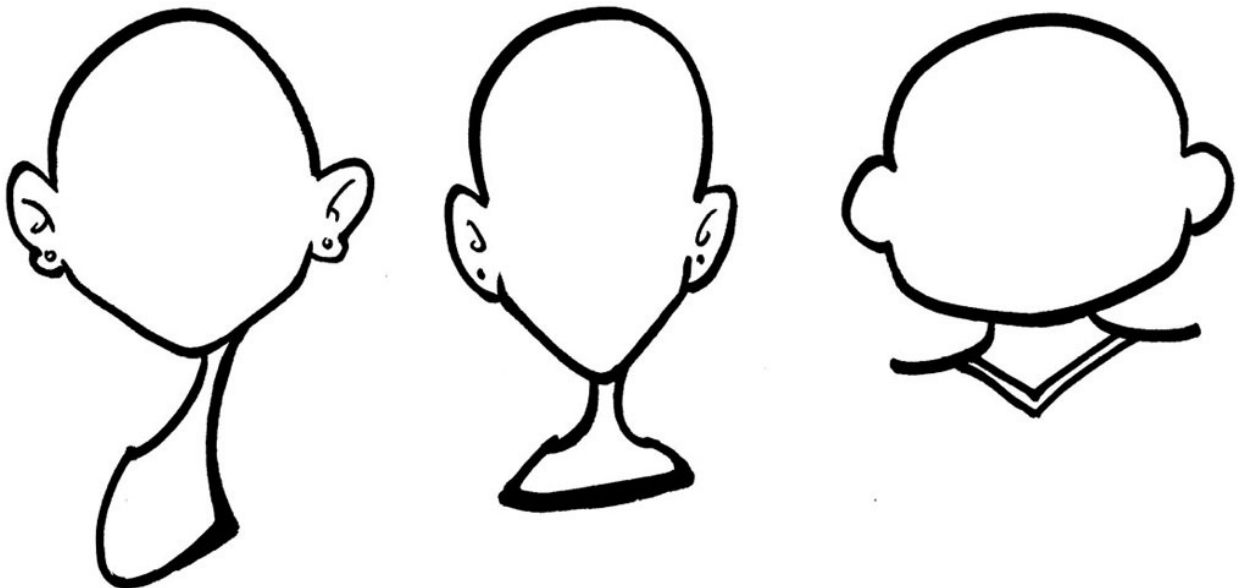
Conociendo sus cuellos

Los puntos de anclaje y pivote del cuello son similares a los de las formas de la cara y las orejas.



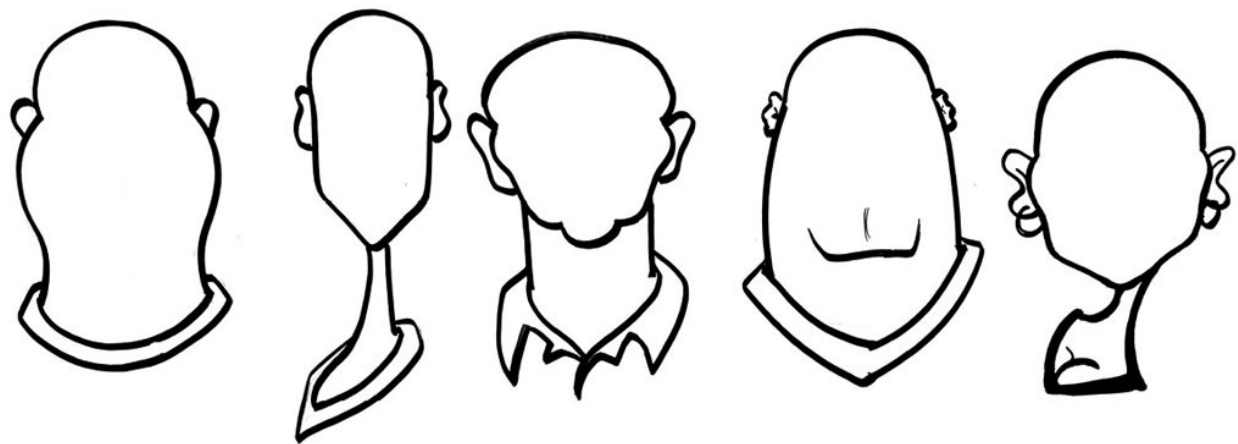
Los mástiles también tienen variedad

Un cuello grueso puede parecerse a cualquiera de los ejemplos que se muestran. Sin embargo, ¿observa cómo cada uno se ve un poco diferente?



Mostrar edad y sexo con cuello

Los cuellos cortos hacen que una persona parezca más joven. Los cuellos largos y delgados son femeninos.



Ejemplos de cuellos

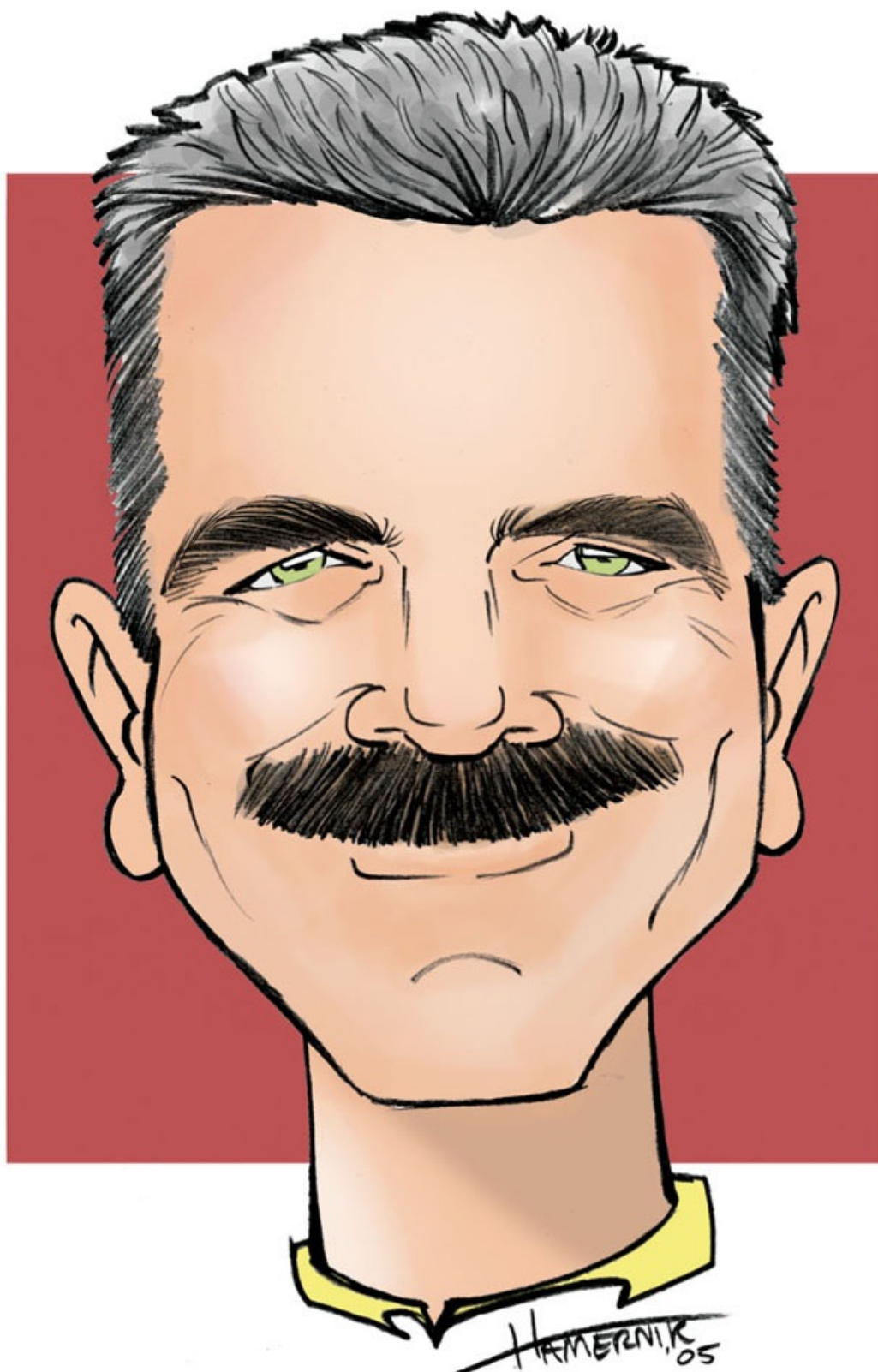
2 caricaturas

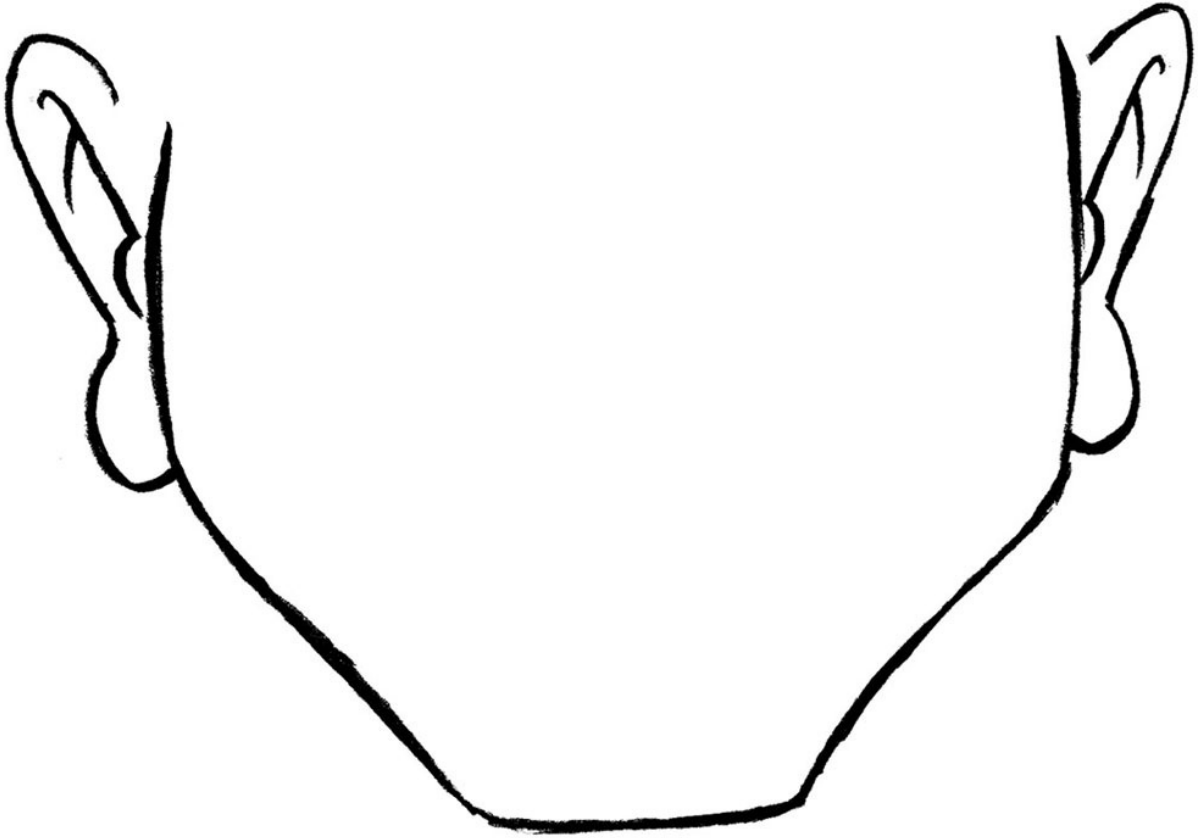
En este capítulo, veremos más de cerca cómo dibujar retratos de dibujos animados. Estos retratos son más conocidos como caricaturas. Las características y expresiones de la cara todavía necesitan ser reconocidas y representadas con precisión, ¡pero podemos exagerar y divertirnos un poco! Aprenderás la técnica básica para crear caricaturas rápidas y fáciles. Después de aprender los conceptos básicos, puede ampliar sus habilidades y dibujar retratos y personajes más complejos para sus dibujos animados.



Usando el mismo ángulo

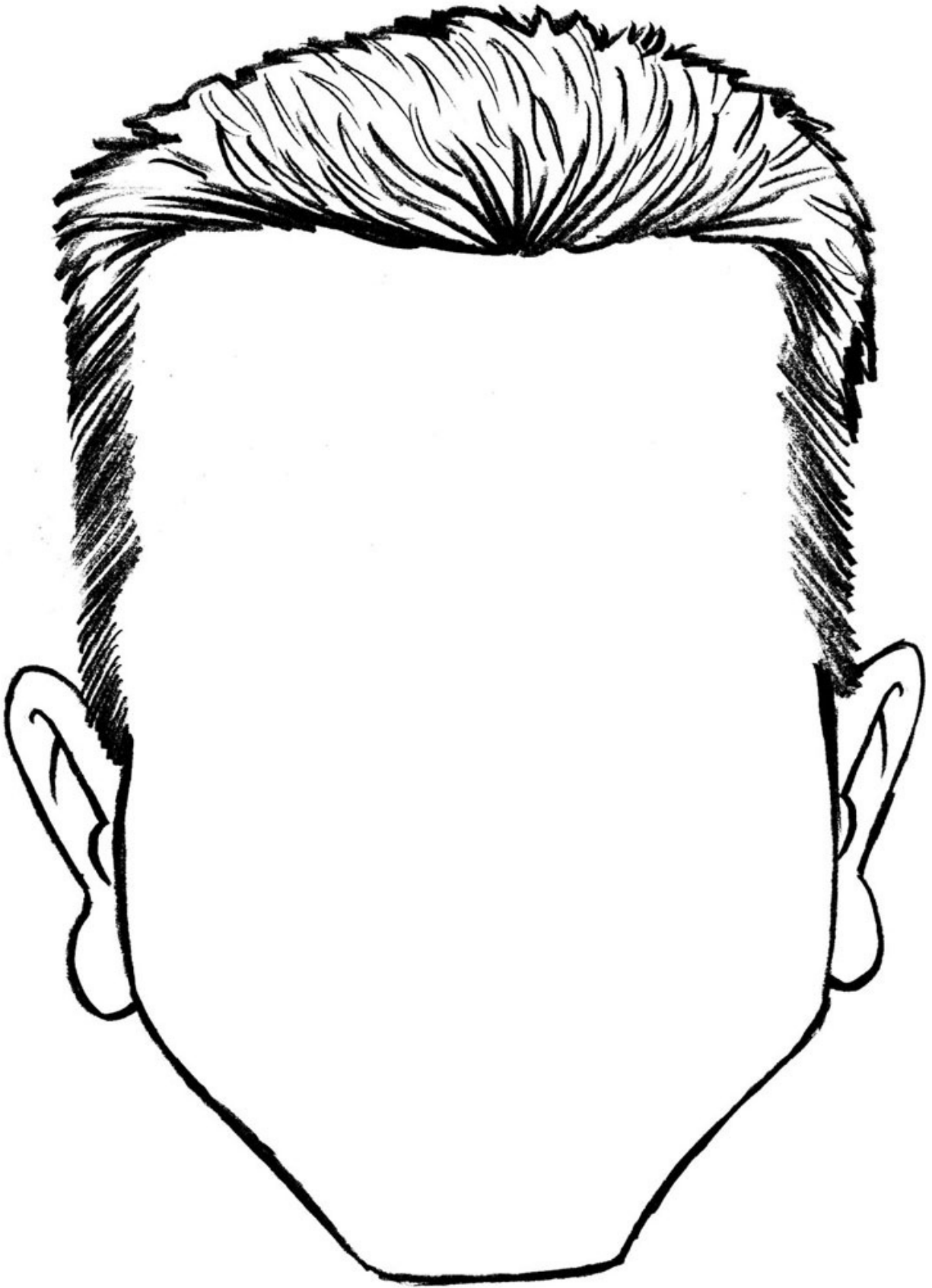
Cuando dibuje un modelo vivo, intente sentarse en el mismo ángulo cada vez. Si desea una vista diferente, pídale a la modelo que incline la cabeza. No cambie su posición de sentado. Comience con la vista frontal básica.





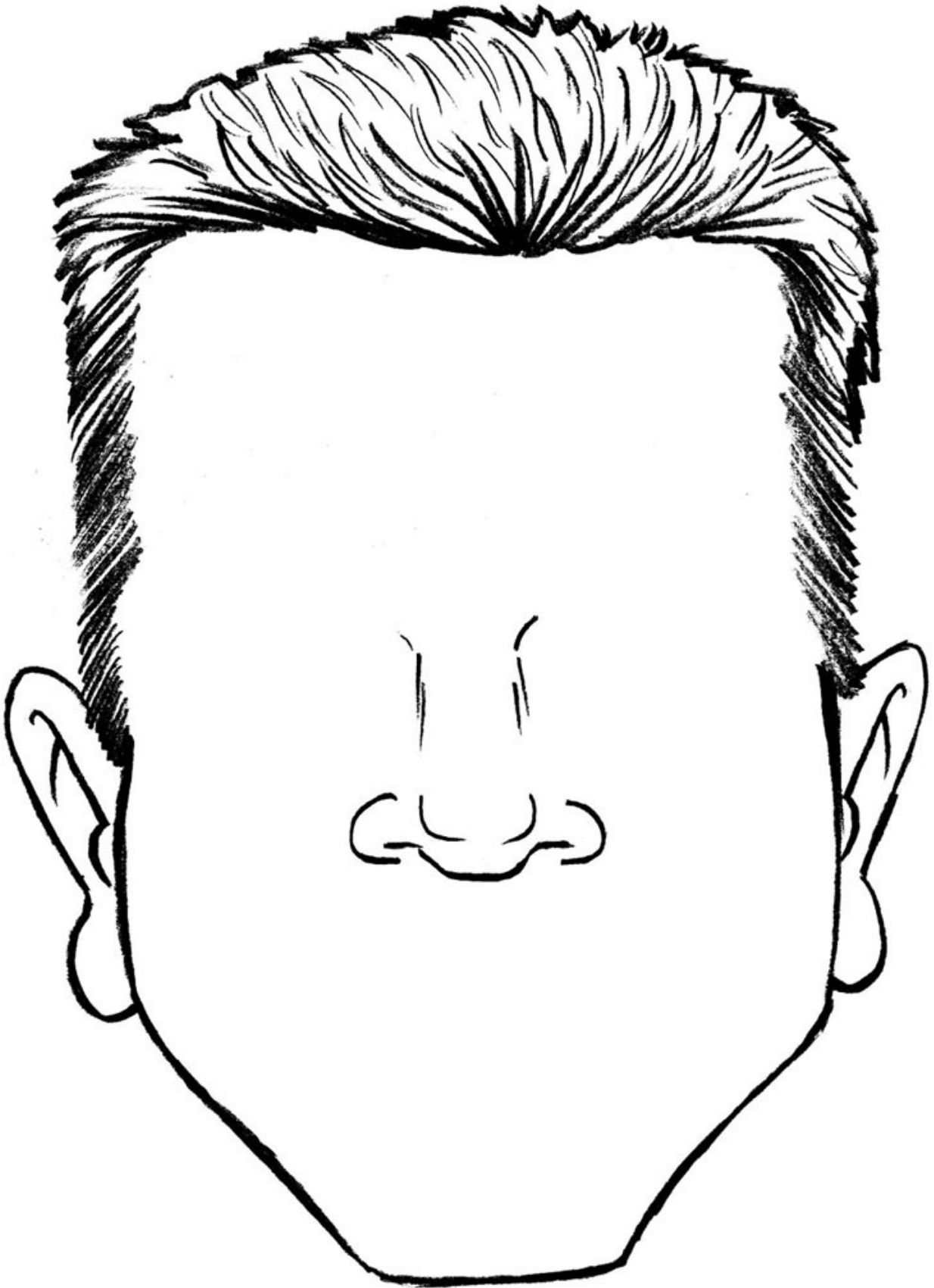
PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja elmejilla hacia abajo hasta la barbilla y hacia atrás hasta el otro lado. Si es diestro, comience por el izquierdo y viceversa. Agrega el borde exterior de la oreja en ambos lados de la cara, luego dibuja el interior de la oreja.



PASO 2: Dibuja el Cabello

Hay muchas líneas en el cabello, pero primero dibuje la línea del cabello alrededor de la cara y luego la silueta del cabello. Todos los demás trazos son decorativos.



PASO 3: Comience a agregar funciones

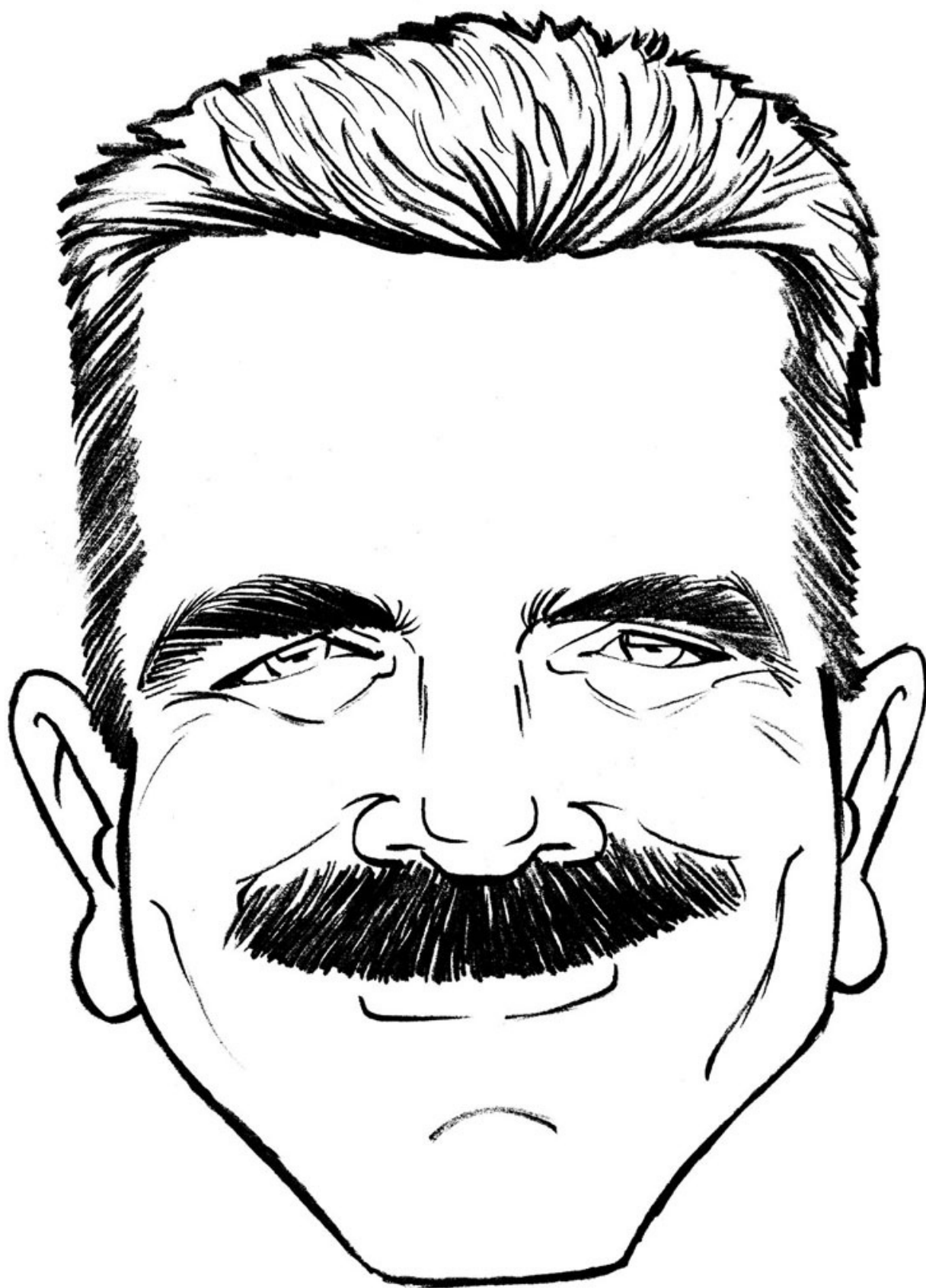
talla únicono se ajusta a todos. Dibuja la nariz delante de los ojos si eso tiene más sentido para ti. Solo trata de usar tu mismo patrón con la mayor regularidad posible. Cambiar con frecuencia entre patrones le creará problemas. Cuando dibujes la nariz, presta atención a dónde dibujaste las mejillas. La nariz comienza un poco más alta que las mejillas y termina a la mitad de ellas.



PASO 4: Agregar ojos y detalles

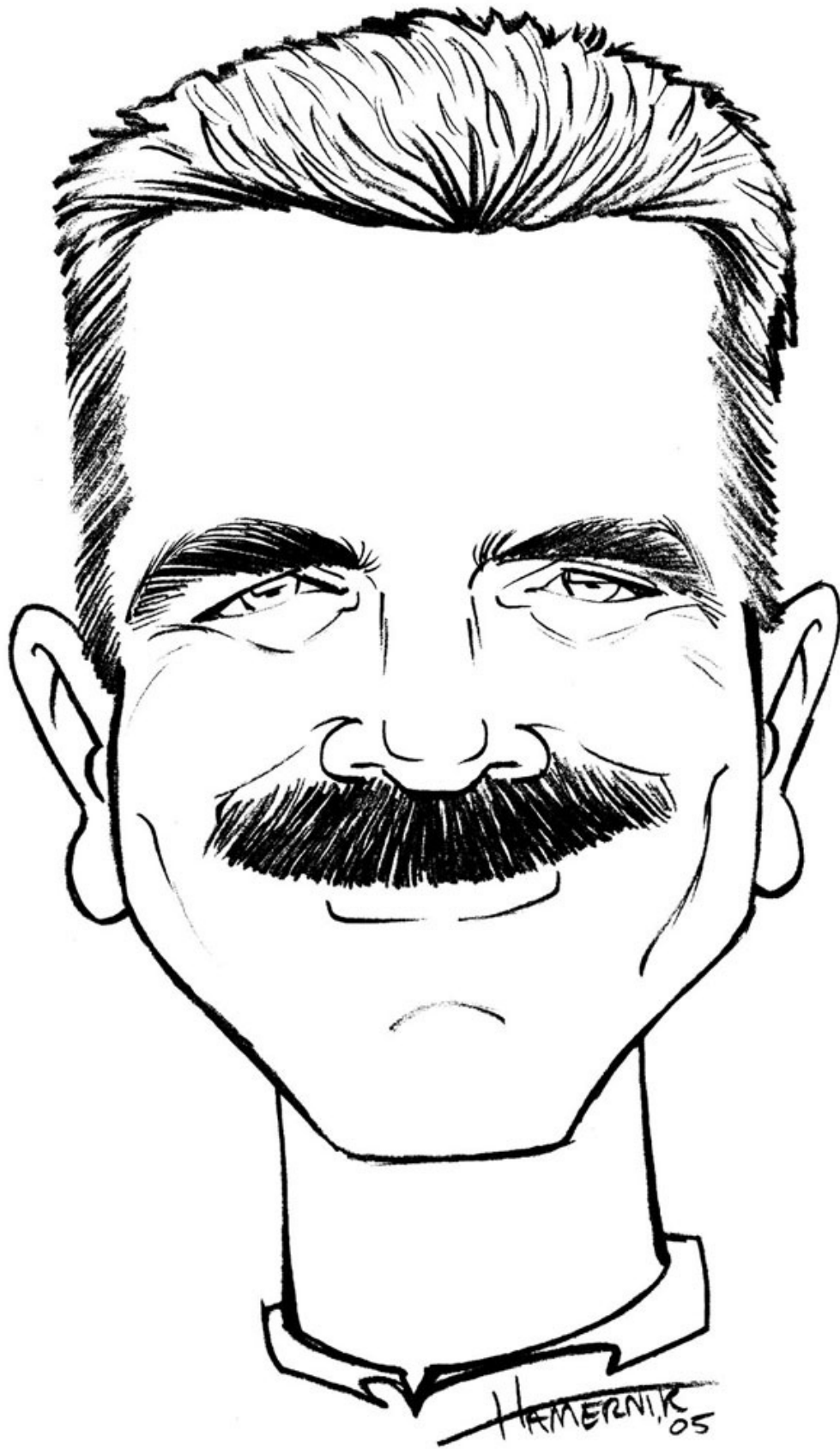
Ahora trabajatu camino por la cara. Comienza con las cejas, luego agrega los ojos.

Indicar el color del iris. Las líneas de la sonrisa forman las bolsas debajo de los ojos. La diferencia entre las bolsas de los ojos que te hacen ver cansado y las líneas de expresión es que aún puedes ver las bolsas de los ojos cuando una persona no está sonriendo.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja elboca superior, basado en el punto de pivote y el punto de anclaje. Luego dibuja el bigote y el labio inferior. Agrega hoyuelos y el pliegue de la barbilla.



PASO 6: Agregue el cuello

sin flotar cabezas! Agrega un cuello y un cuello, fírmalo y ya terminaste con el dibujo.

dibujar un bebe

Cuando dibuje bebés, observe cómo la longitud de las mejillas es mucho más corta que la del adulto en la demostración anterior. Aquí hay algunas otras diferencias:

- Los niños tienen mandíbulas más cortas. Esto crea un área más pequeña para que encajen las entidades.
- Las características se sientan más abajo en la cabeza.
- Sus cráneos parecen más grandes porque las características están muy bajas en la cabeza. A medida que envejecen, los rasgos faciales ascienden por la cabeza.
- Las narices de los bebés son pequeñas, al igual que las bocas.
- Los ojos y el cabello son excelentes características en las que enfocarse.
- Mantenga las orejas bajas en la cabeza y el cuello corto y delgado. Consulte los libros de dibujo de cabezas para obtener más detalles sobre cómo capturar la edad.



Agregar color

Recuerde, el color debe hacer que un buen dibujo se vea genial. Colorear un mal dibujo no lo hará bueno. Practica dibujar antes de empezar a colorear.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar **condibujando** la línea de la mandíbula. Recuerde mantener la longitud de la mandíbula en proporción con el sujeto.



PASO 2: Dibuja el Cabello

Describe eltextura, color y largo del cabello con cada pasada. Dibuja la línea 1 del cabello, seguida de la línea 2. Agrega trazos decorativos después de terminar estas dos líneas. Puedes sombrear el cabello si quieres. Sin embargo, mantenlo limpio y organizado.



PASO 3: Comience a agregar funciones

de un niño los ojos son grandes y expresivos, así que dibújalos de esa manera. Indique el color del iris por la ubicación y el tamaño del resaltado.



PASO 4: Agregue más características faciales

Dibuja elnariz, que suele ser pequeña en los niños. Sin embargo, las orejas y la nariz continúan creciendo a lo largo de la vida de una persona.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Meter en los detalles finales de la cara. Agrega la boca, prestando atención a los pequeños detalles. Aquí, el espacio y la lengua son aspectos muy importantes de su sonrisa para capturar.

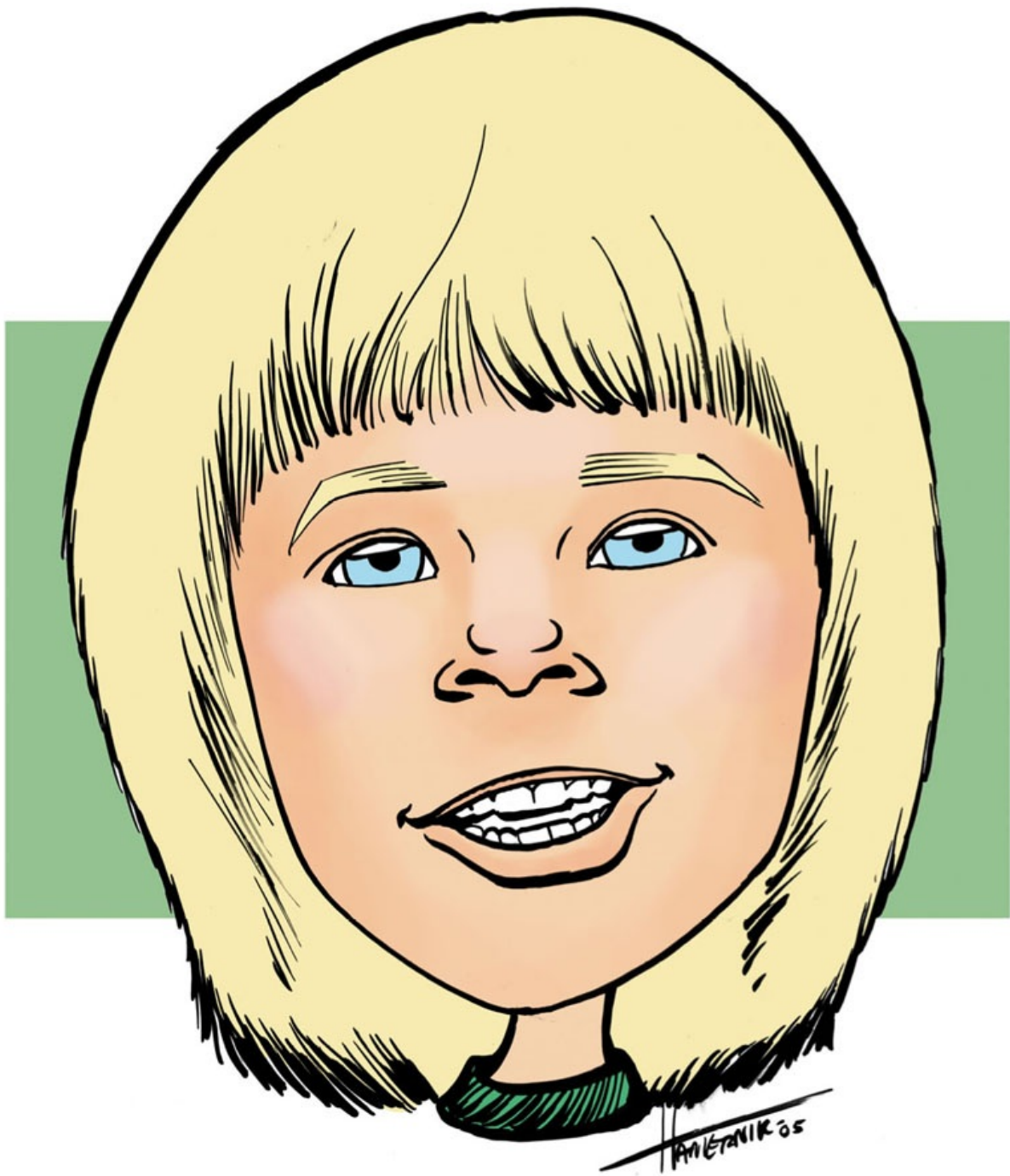


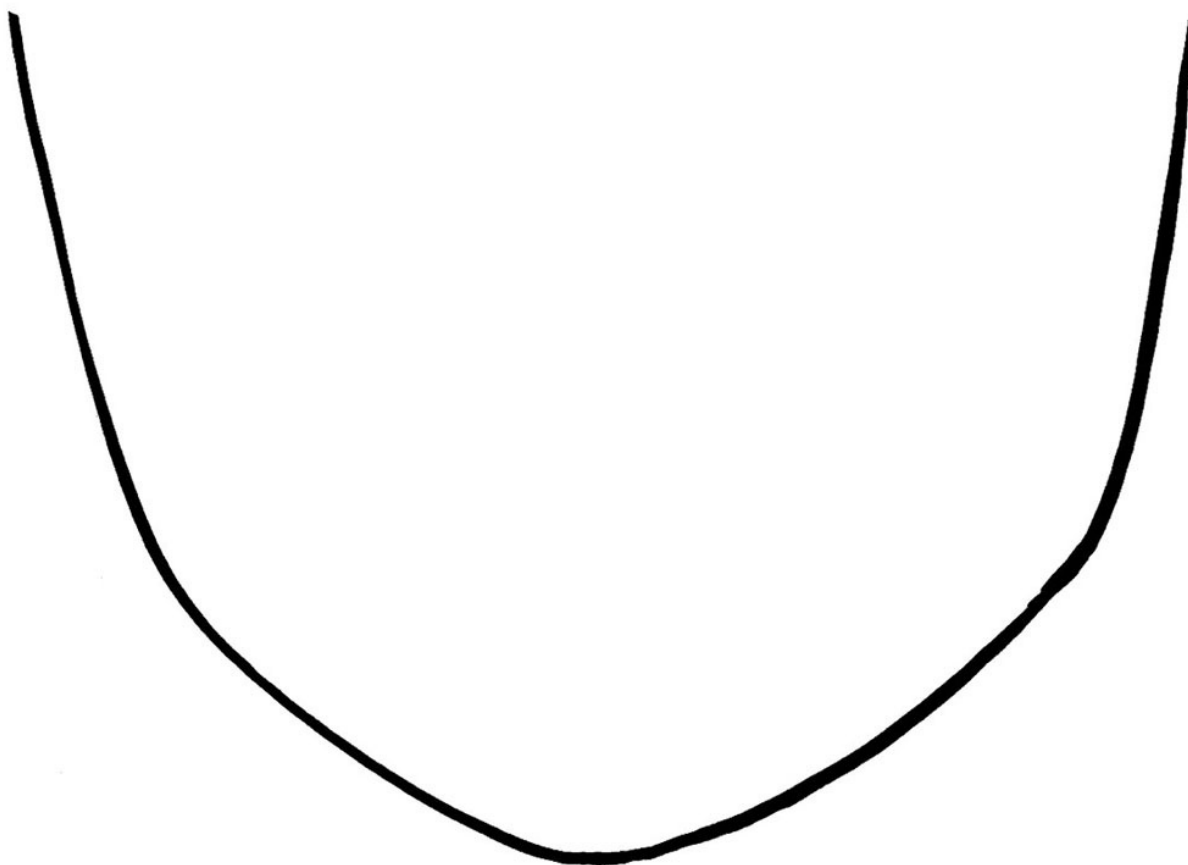
PASO 6: Agregue el cuello

cuellos en los niños son pequeños. Agregará mucha edad a un niño al agregarle un cuello grueso o largo. Usa este conocimiento a tu favor. Si su dibujo parece demasiado joven, un cuello grande o largo puede agregar algunos años a su boceto.

Caras simples

Hay veces que la forma de la cara no dice nada en particular. Esto significa que probablemente haya otra característica que llame la atención. Si la cara es simple, entonces dibújala de esa manera.





PASO 1: Dibujar la estructura

Dibujar unmandíbula sencilla.



PASO 2: Agregar Cabello

rayita 1 cubre las orejas, así que no sientas que tienes que incluirlas.



PASO 3: Termina la línea del cabello

formas simples, como la rayita 2 aquí, ayudan a llamar la atención sobre otras características al no atraer la atención sobre sí mismas. Si es sencillo, déjalo así.



PASO 4: Agregar rasgos faciales

Esmuy importante apegarse a su patrón. Trabaja hacia abajo por la cara para que no te pierdas ningún detalle. Los artistas pueden fácilmente omitir las cejas, los anteojos y los labios por accidente. Saltar alrededor de la cara te hará perder cosas.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Terminar el cara agregando la nariz y la boca. ¿Está empezando a sentirse más fácil ahora? Estás dibujando las mismas líneas una y otra vez de cara a cara. Simplemente se organizan de manera diferente para cada persona.



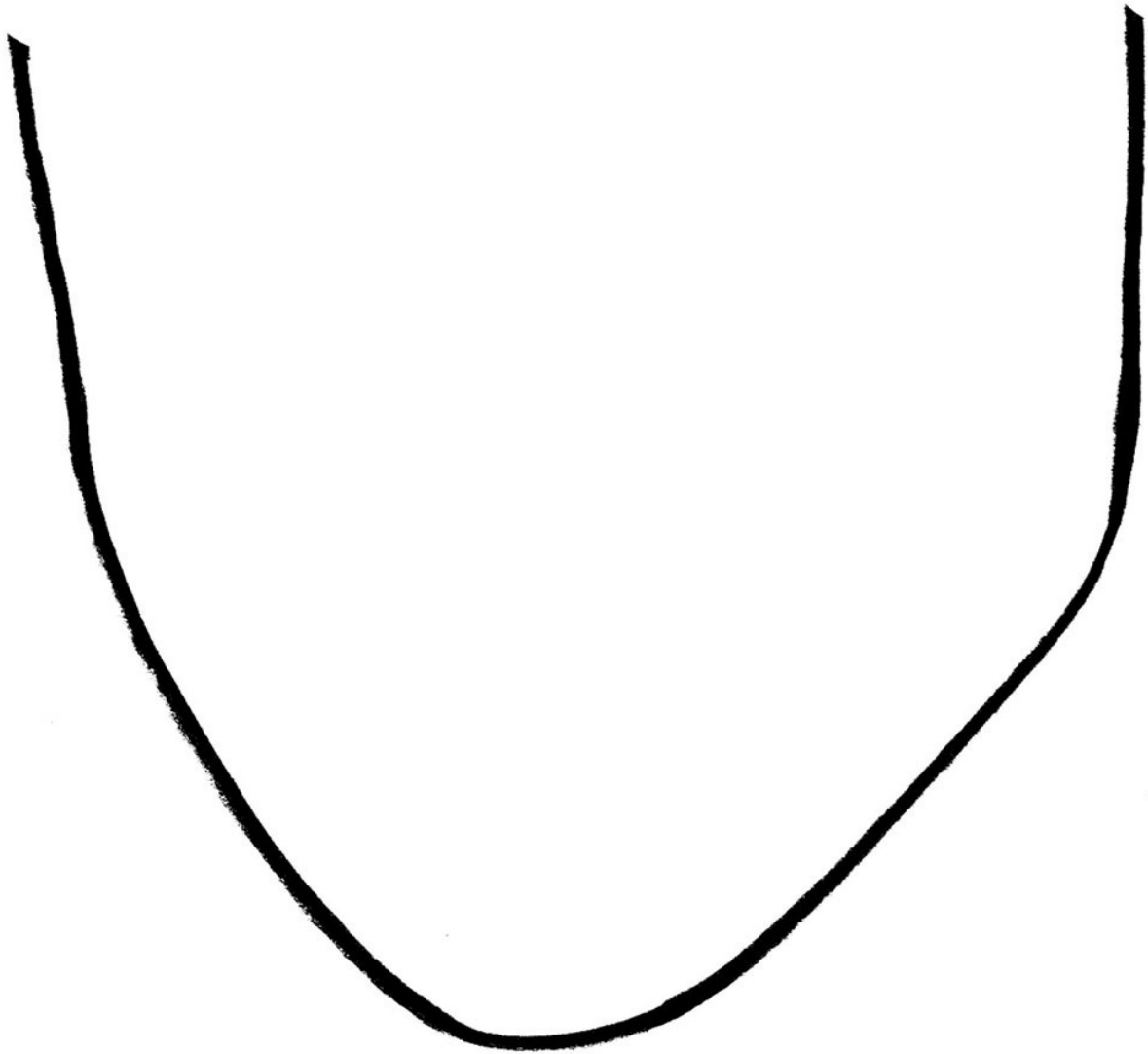
PASO 6: Agregue el cuello

Añade el cuello, cuello y tu firma para completar el boceto. Lápices y marcadores abajo. Excepto por agregar color y un fondo, debe terminar de dibujar en este punto.

Trabajar con colas de caballo

Las caricaturas son dibujos animados. Los dibujos animados son exageraciones de la vida. Esto significa que podemos cambiar la realidad para que podamos transmitir nuestro punto de vista. Las colas de caballo, en general, no se pueden ver de frente. Pídele a tu sujeto que se dé la vuelta o que se tire del cabello por encima del hombro. De esta manera, puede ver qué tan largo es el cabello y agregarlo sobre el hombro. Si la cola de caballo es muy corta, dibuje el cuello del sujeto en ángulo para que extienda el cabello justo más allá de la línea de la mandíbula y todavía vea la cola de caballo corta.





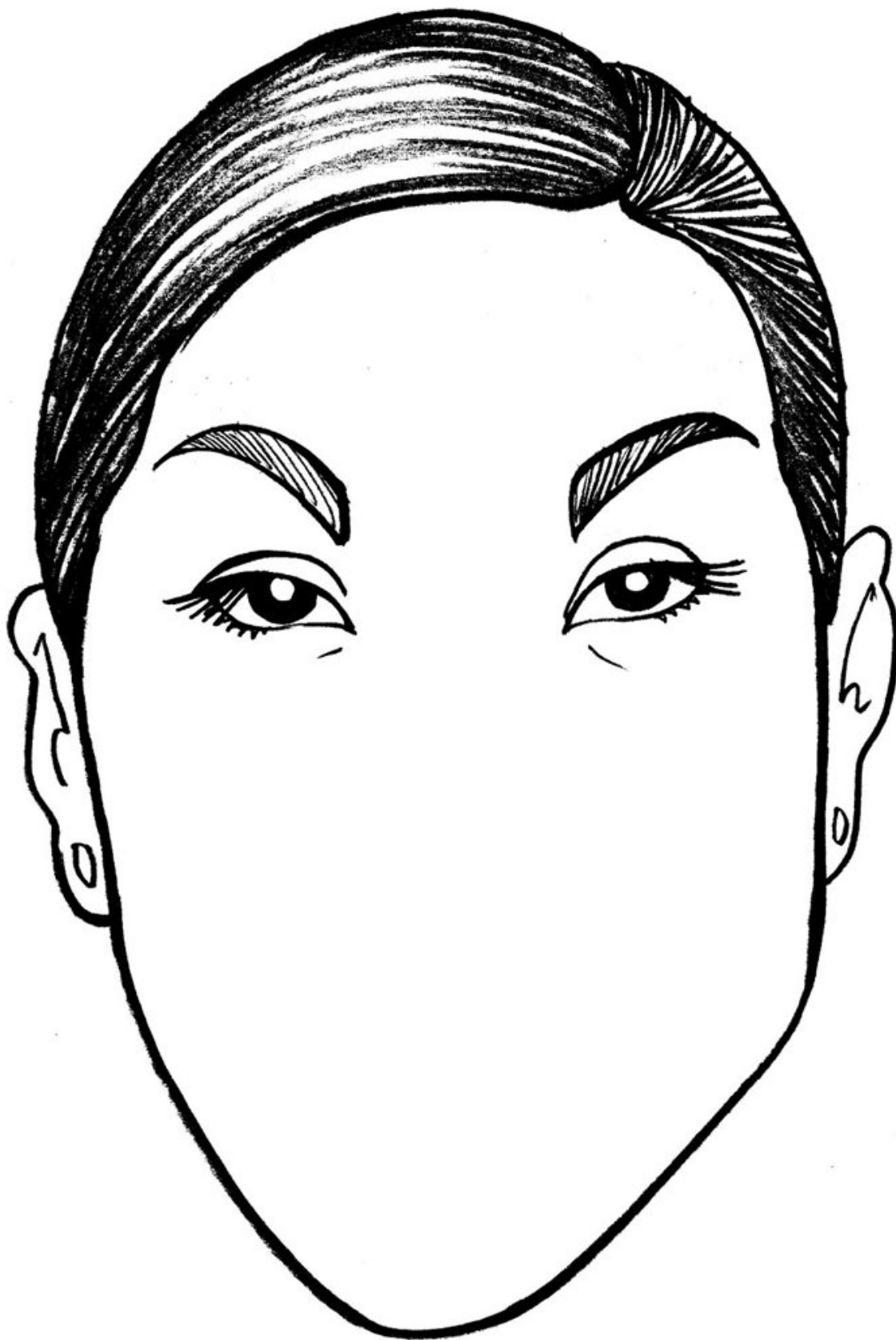
PASO 1: Dibujar la Estructura

En general, el mejor punto para comenzar un boceto es después de haber dibujado la línea de la mandíbula. Si no está satisfecho con el boceto en este punto, probablemente no lo estará al final.



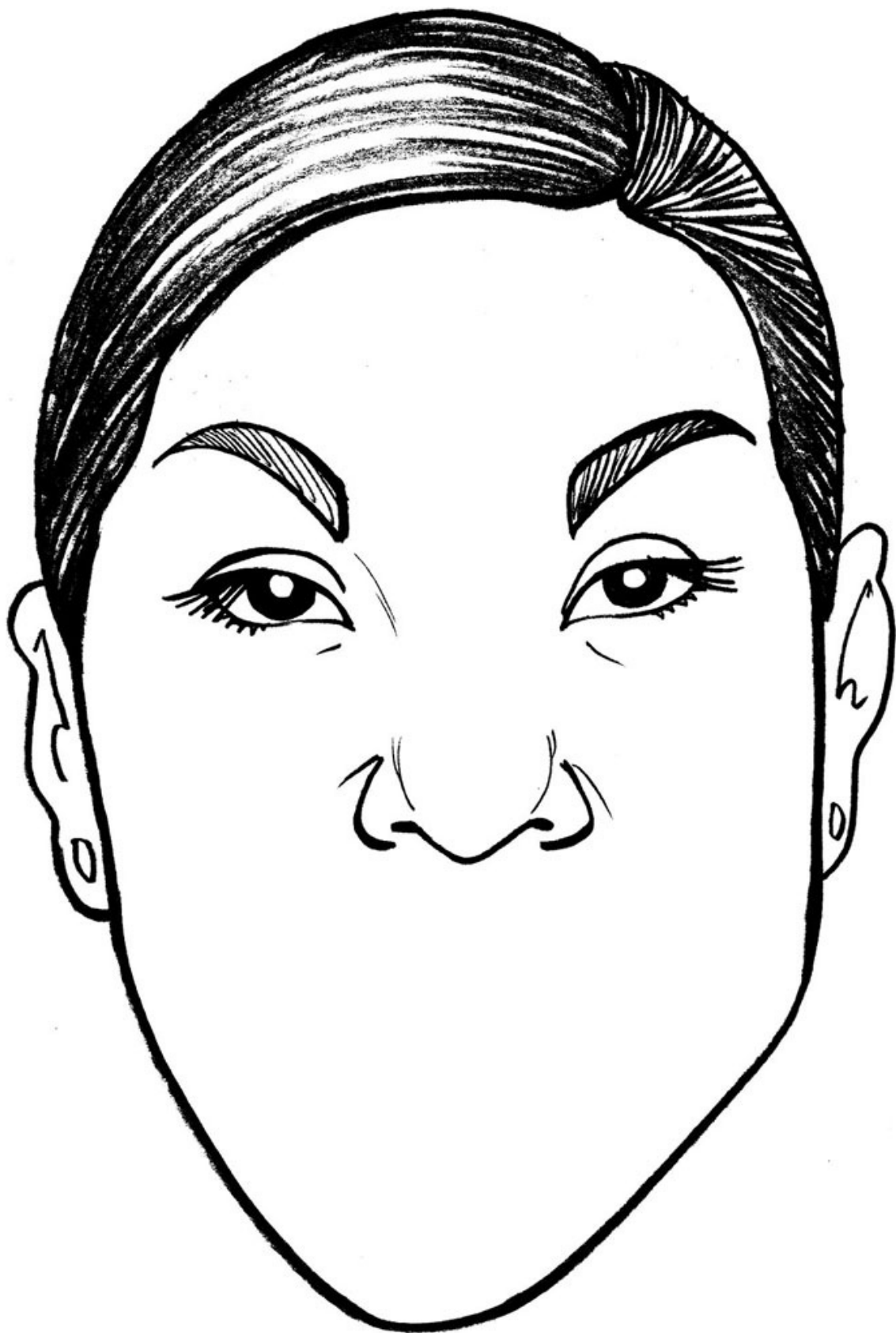
PASO 2: Agregar Cabello

Dibuja elorejas y líneas del cabello; luego rellena el cabello. Los estilos de cola de caballo se verán como peinados cortos de hombres si no muestras el largo.



PASO 3: Comience a agregar funciones

cejas bien cuidadas son importantes para este retrato. Dibújelos de manera ordenada y tome el ángulo correcto para el punto de pivote. Dibuja el color de iris correcto. Incluso observe la dirección en la que crecen las pestañas. Simplificar la cara no significa cambiar lo que ves.



PASO 4: Agregar más funciones

al dibujar mujeres, pueden minimizar el tamaño de la nariz al no dibujar el tallo o al usar líneas finas. ¡Hacer esto atraerá menos atención a sus narices y te lo agradecerán!



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

peculiaridades sutiles hacer que las personas sean únicas. ¿Puedes ver la ligera inclinación en su sonrisa? Mejora ese tipo de detalles. Busca hoyuelos. Incluir estas características únicas hará que la cara se destaque.

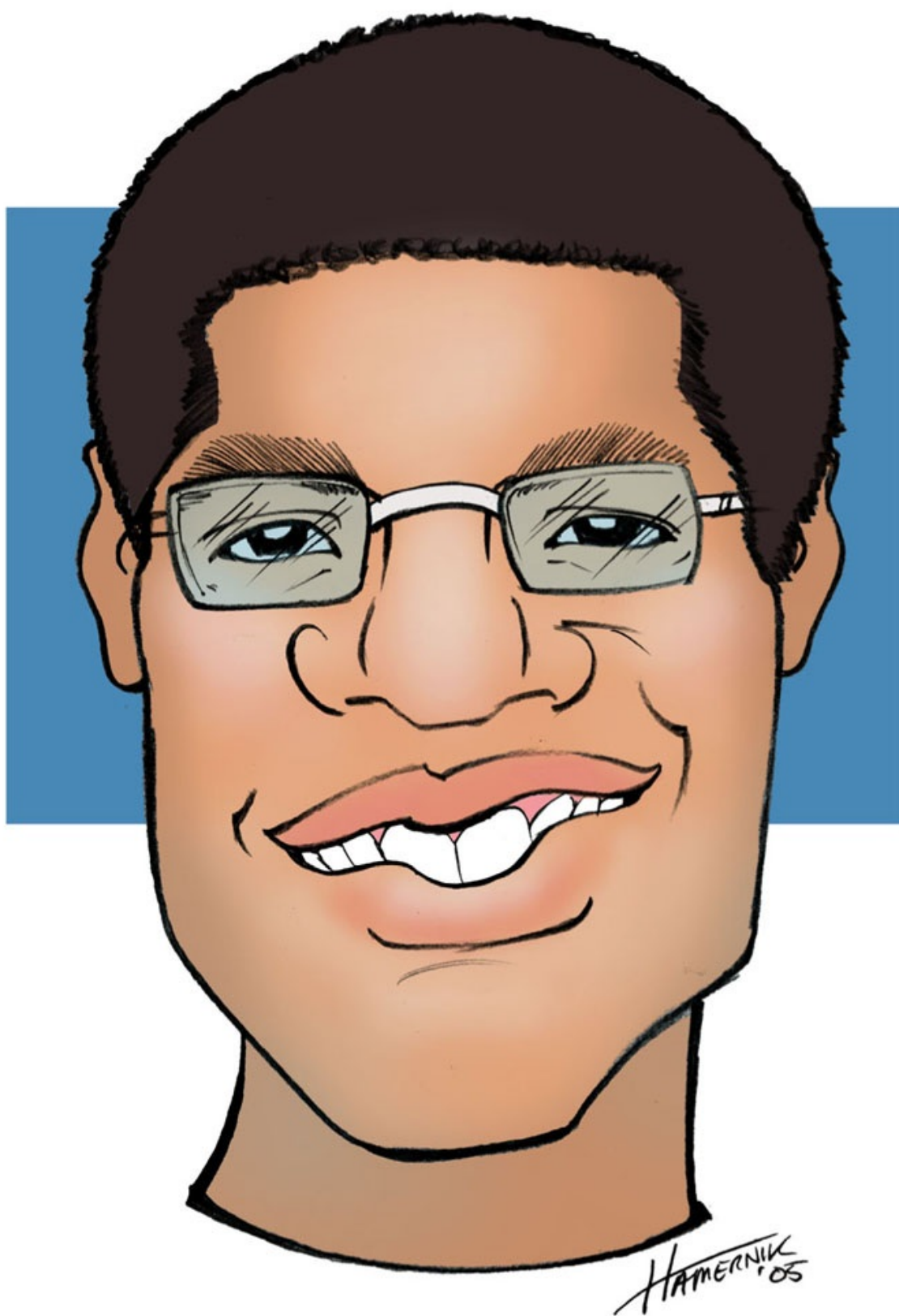


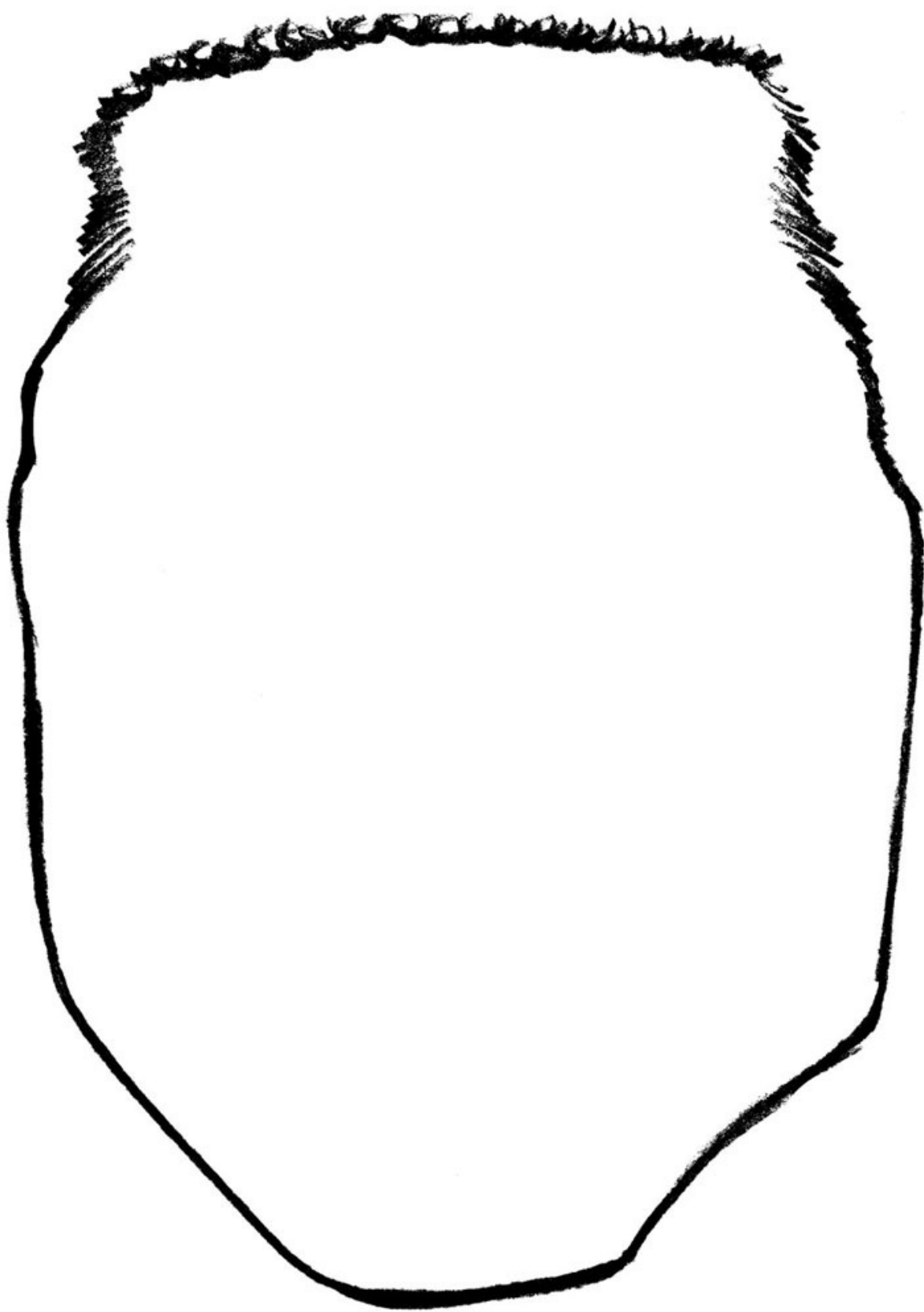
PASO 6: Agregue el cuello

Aquí tengose pasó el pelo largo por encima de un hombro y ladeó ligeramente el cuello.

Cabello Con Textura

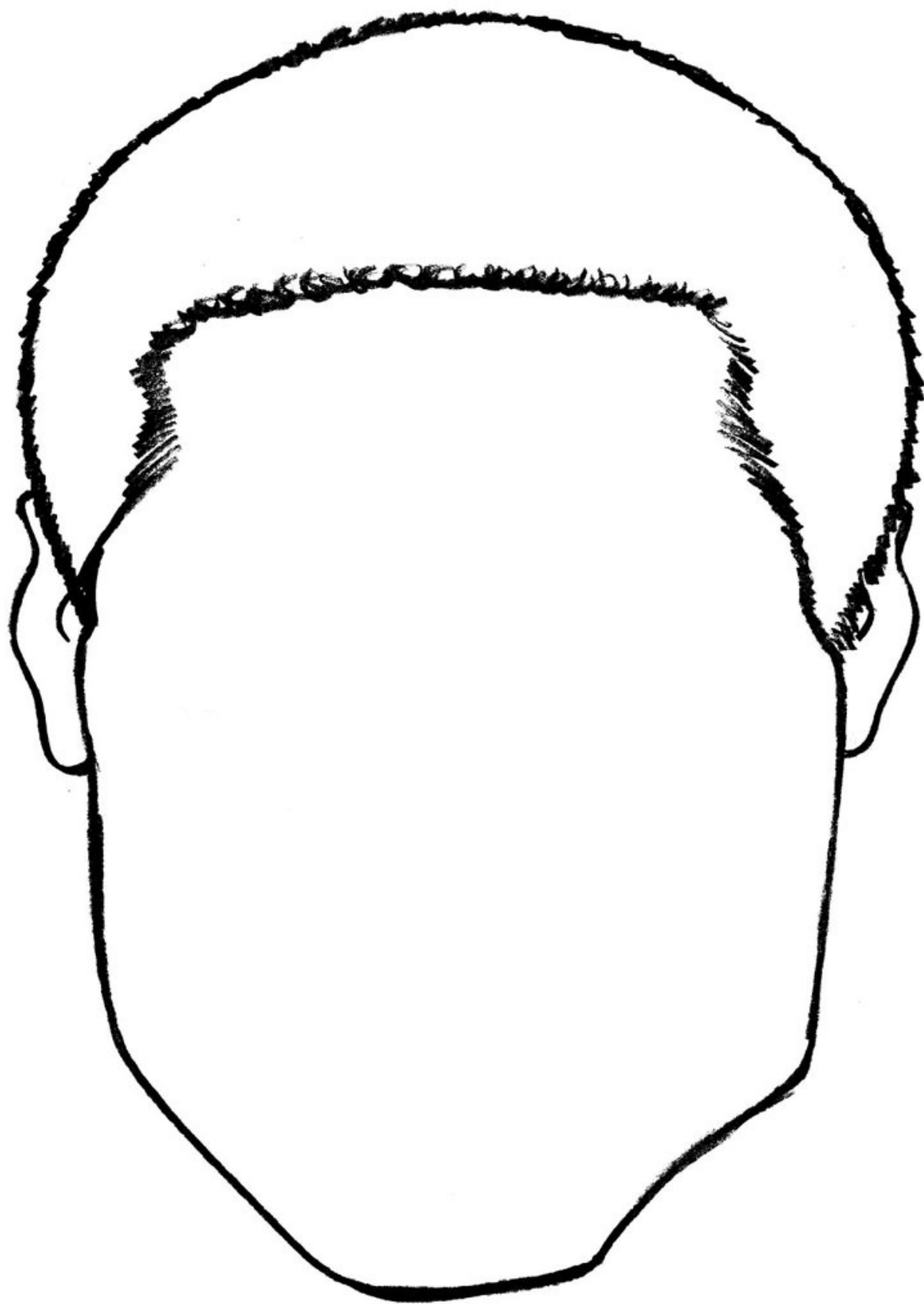
El cabello puede ser difícil a veces. Aquí, el cabello crea una forma ovalada alrededor de la cabeza. La parte difícil es dibujar formas de rizos alrededor de las líneas del cabello mientras se mantiene la forma ovalada general. Para evitar terminar con una forma de cabeza de cama llena de bultos, use un marcador muy seco o un lápiz duro para dibujar las líneas 1 y 2 del cabello, estableciendo la forma de la cabeza y la línea donde el cabello se encuentra con la cara. Mantenga las líneas lo más delgadas y ligeras posible. Ahora tienes una guía para agregar los rizos sobre estas líneas. No deberías ver las líneas de forma originales cuando hayas terminado.





PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar con la línea de la mandíbula y la línea del cabello 1. Después de colocar ligeramente la línea del cabello con un marcador seco o un lápiz duro, vuelva a usar su marcador normal o lápiz suave y agregue trazos que describan la textura y la longitud del cabello directamente sobre la línea guía.



PASO 2: Agregar Cabello

añadir ligeramentellínea del cabello 2, luego agregue los rizos como lo hizo con la línea del cabello 1 en el paso 1. Luego agregue las orejas. Cuando dibuje una forma de cabeza específica (como un círculo), siempre dibuje primero una línea delgada y clara de la forma. Luego dibuja los trazos de cabello sobre él. Esto ayudará a evitar cabezas torcidas.



PASO 3: Comience a agregar funciones

dibujar cada aspecto de la cara tal como la ves. Agrega anteojos mientras dibujas los ojos. Pregúntese de qué tamaño y forma son. Hacerte preguntas te mantendrá enfocado en lo que estás tratando de dibujar.



PASO 4: Agregue más características faciales

Añade elnariz. Asegúrese de que su ubicación y la forma de su puente tengan sentido en relación con los anteojos que dibujó. De lo contrario, parecerá que las gafas flotan sobre la cara en lugar de estar sujetas por la nariz.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Añade elsonrisa. Esta sonrisa se inclina hacia un lado, lo que cambia la forma de las mejillas. Las líneas de las mejillas ayudan a definir mejor esta peculiar sonrisa.



PASO 6: Agregue el cuello

cuellos gruesos son masculinos y suman edad. Piensa en el cuello antes de dibujarlo. Los cuellos largos y delgados funcionan mejor para las mujeres.

Características embellecedoras

La nariz y la mandíbula son generalmente rasgos masculinos. Siéntase libre de mejorar estos en los hombres. Los ojos y los labios son buenas características para exagerar en las mujeres.

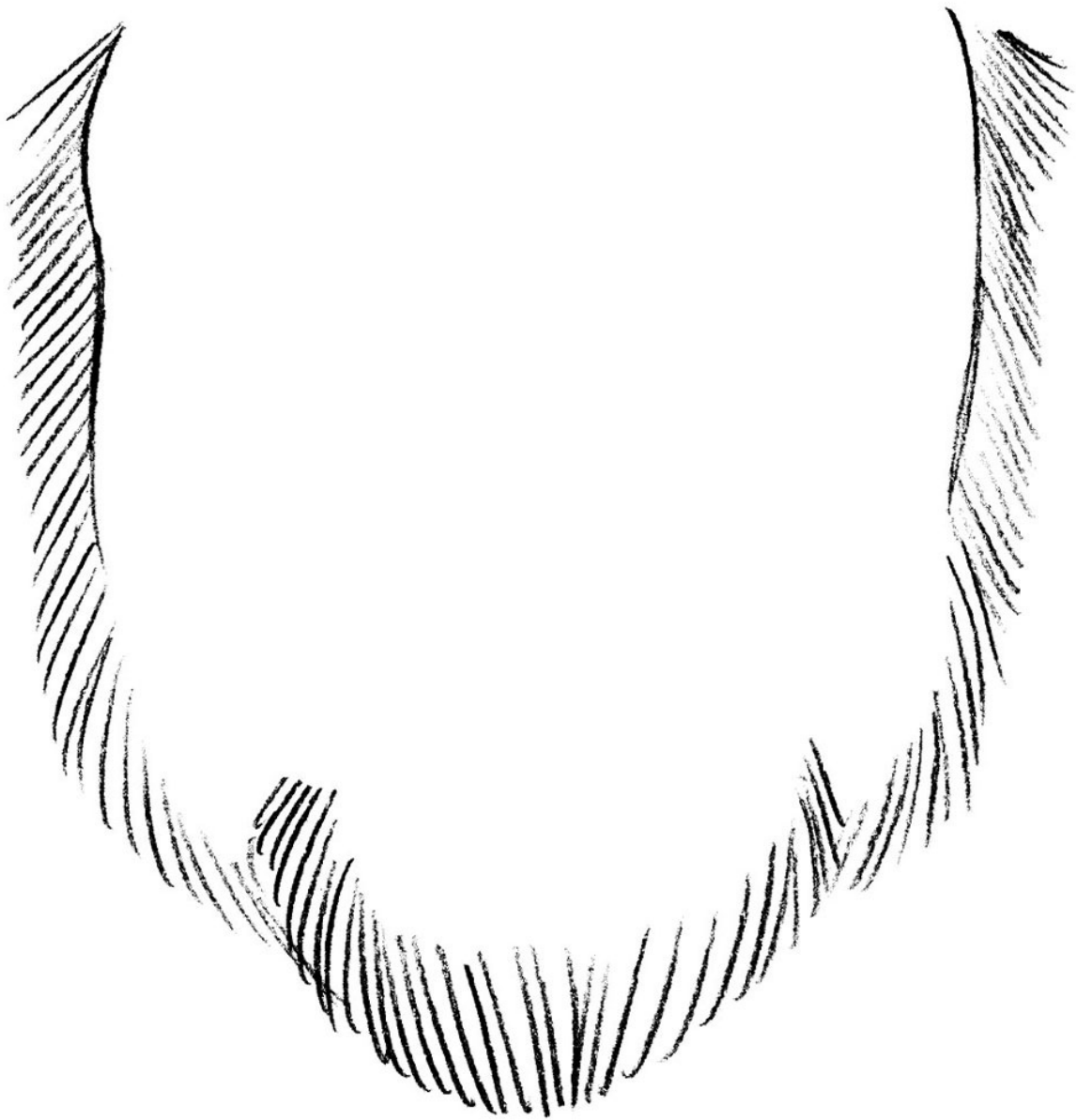
trabajar con barba

Una barba crea la línea de la mandíbula, y hacer que se vea simétrica puede ser difícil. Use una línea clara para establecer la forma que está a punto de dibujar, luego agregue los trazos individuales para el cabello. También puedes simplemente dibujar la mitad de la barba y parar. Dibuja pequeños puntos en la otra mitad, donde estará el resto de la barba. Piense en ello como dibujos de conectar los puntos. Usa estos puntos para ayudarte a terminar la barba simétricamente.



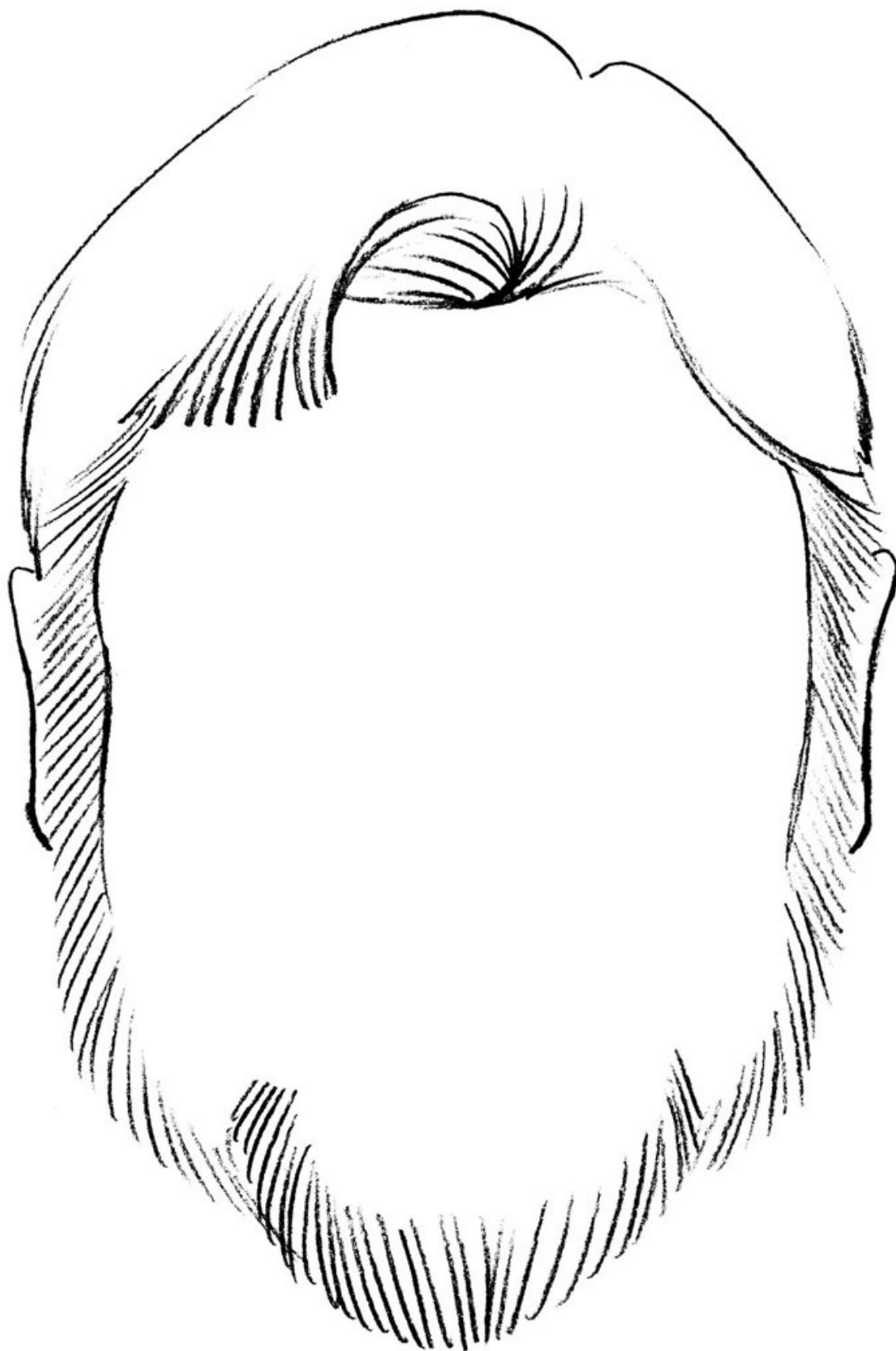
Destacados para colorear

Mientras coloreas, usa el blanco del papel cuando sea necesario. Si desea crear un área resaltada, deje ese punto sin color o agregue una capa de color mucho más clara allí. Evite usar lápices de colores blancos para tratar de crear reflejos en áreas que ya ha coloreado; no tapan otros colores.



PASO 1: Dibujar la Estructura

la mandíbula es posible que deba dibujarse con muchos trazos para indicar una barba. El grupo de trazos creará la forma de la mandíbula. Tenga en cuenta que las mejillas generalmente seguirán apareciendo.



PASO 2: Agrega el Cabello

no completamenteterminar la barba todavía. Primero debe colocar los rasgos faciales. Continúe con el patrón agregando las orejas y las líneas del cabello.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Trabaja tumanera de arriba a abajo. En general, cuanto mayor es la persona, más líneas puedes usar en un boceto.



PASO 4: Agregar más funciones

Ahora esotodos los rasgos faciales están en su lugar, vuelve a la barba.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Llenar el espacio con los trazos de pelo de la barba. Organízalos en secciones, teniendo en cuenta la dirección del crecimiento del cabello en cada uno.



PASO 6: Agregue el cuello

Completar la dibujo agregando el cuello, el cuello y su firma.

Dibujo de la vista de tres cuartos

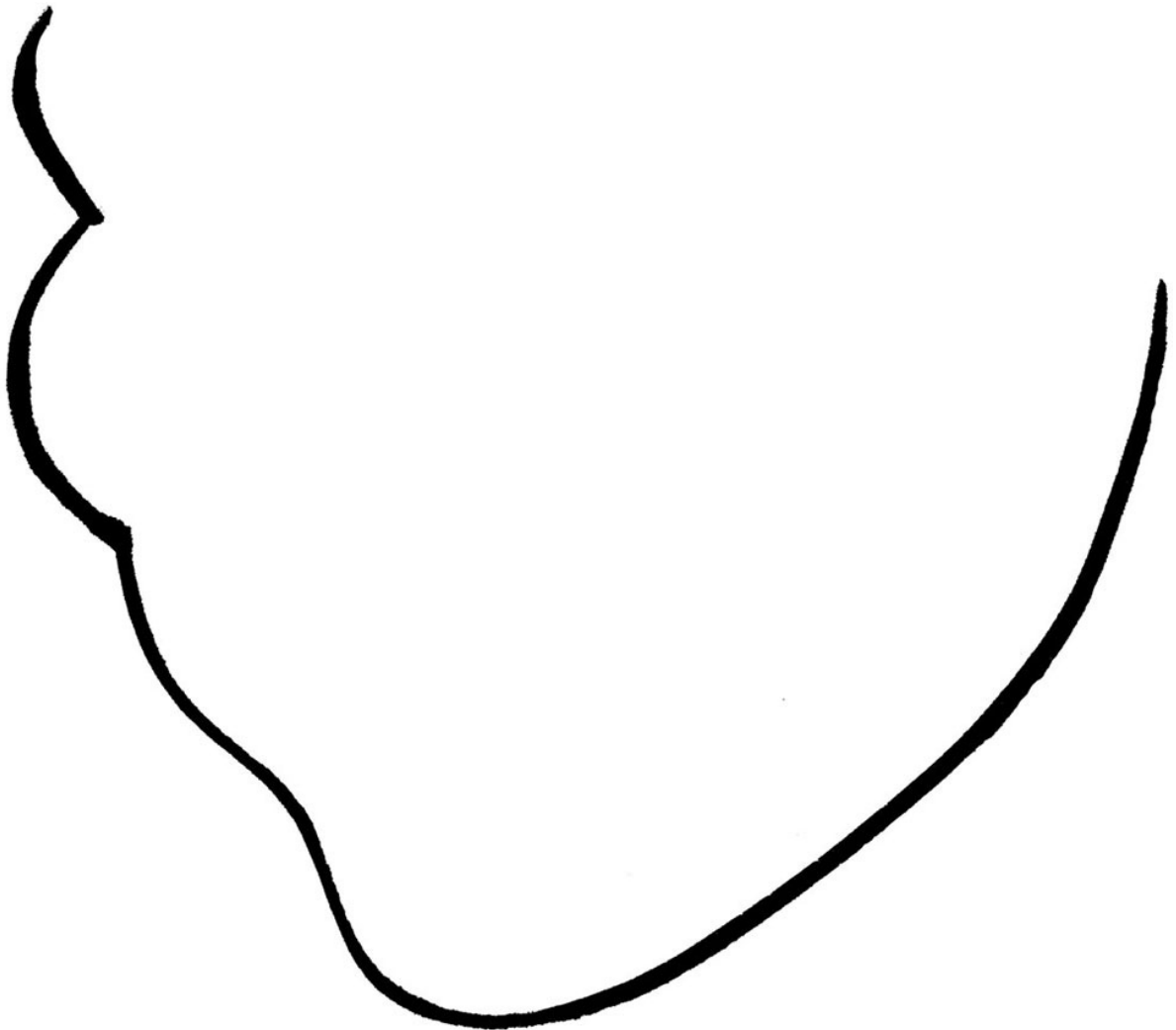
Proceso básico

Al igual que con la vista frontal, dibuje en el mismo patrón u orden para cada boceto, con pocas excepciones. Si está dibujando un modelo real, pídales que lo miren directamente a usted primero. Luego dígales que inclinen la cabeza hasta que solo vea una fosa nasal. Esta es la vista de tres cuartos. Evite saltar alrededor de la cara cuando esté dibujando las características; puede que te olvides de dibujar una ceja o algo más.



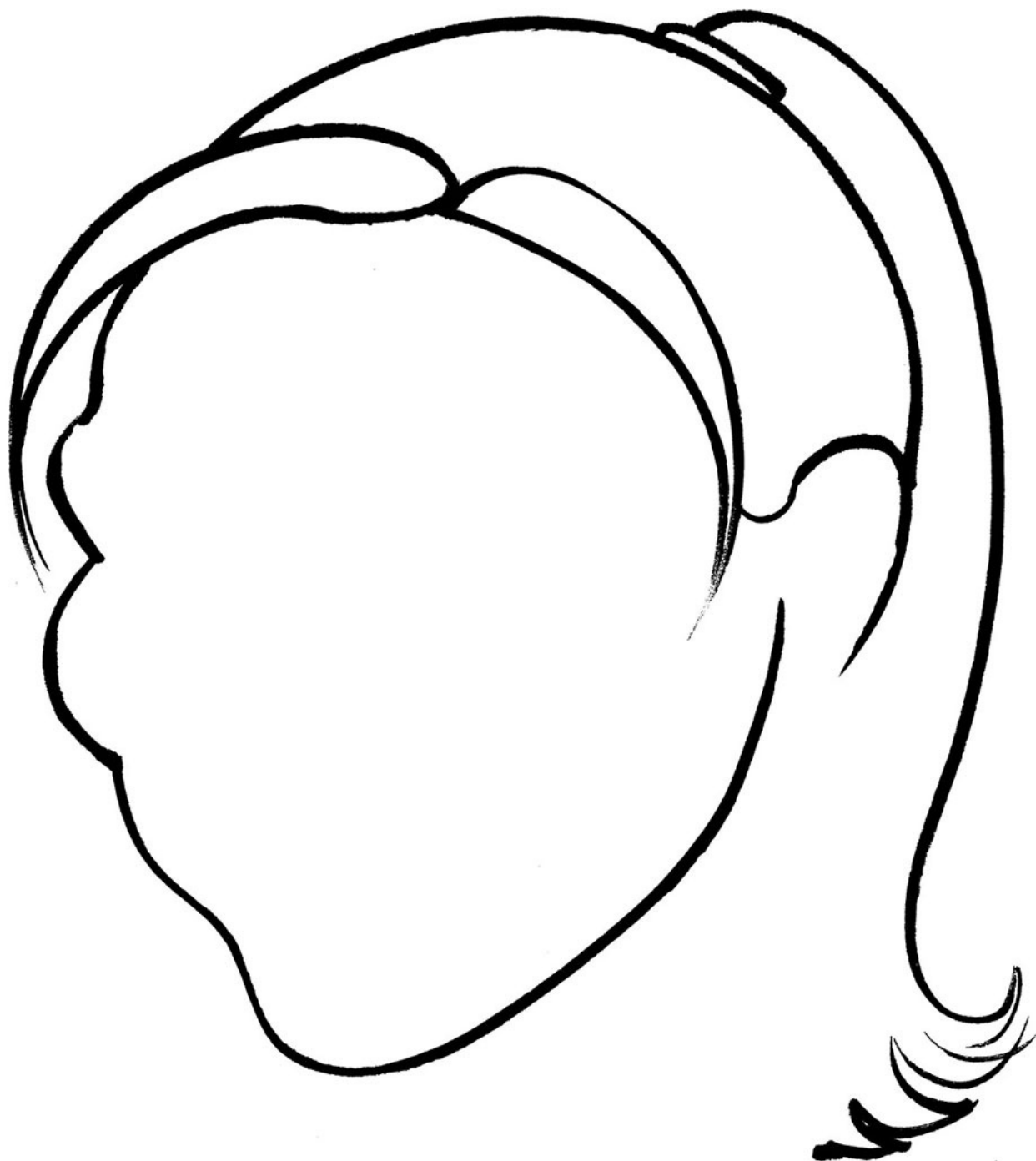
Elegir lados

Si eres diestro, comienza con la mejilla del lado izquierdo de la cara. Si eres zurdo, entonces haz lo contrario.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empieza en la ceja y avanza hacia abajo por la cara. Rodea la barbilla y sube por la línea de la mandíbula hasta la oreja. Asegúrese de alinear las esquinas de las mordazas.



PASO 2: Agregar Cabello

Siguiente añadir línea 1 del cabello, seguida de la línea 2. Preste mucha atención a la forma de la silueta del cabello. También agregue la oreja en este punto.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Para elcaracterísticas, comience con las cejas y siga hacia abajo por la cara.



PASO 4: Agregar más funciones

Añade el nariz. Concéntrate en el lado más alejado del eje de la nariz. Esta línea será muy evidente desde una vista de tres cuartos. Piensa en la distancia hasta la base. Utilice los puntos de ancla y pivote para dibujar la base.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja el boca, asegurándose de que las comisuras apunten hacia las mejillas. Verás más del lado más cercano a ti, por lo que el lado más alejado de la boca debe dibujarse más corto.

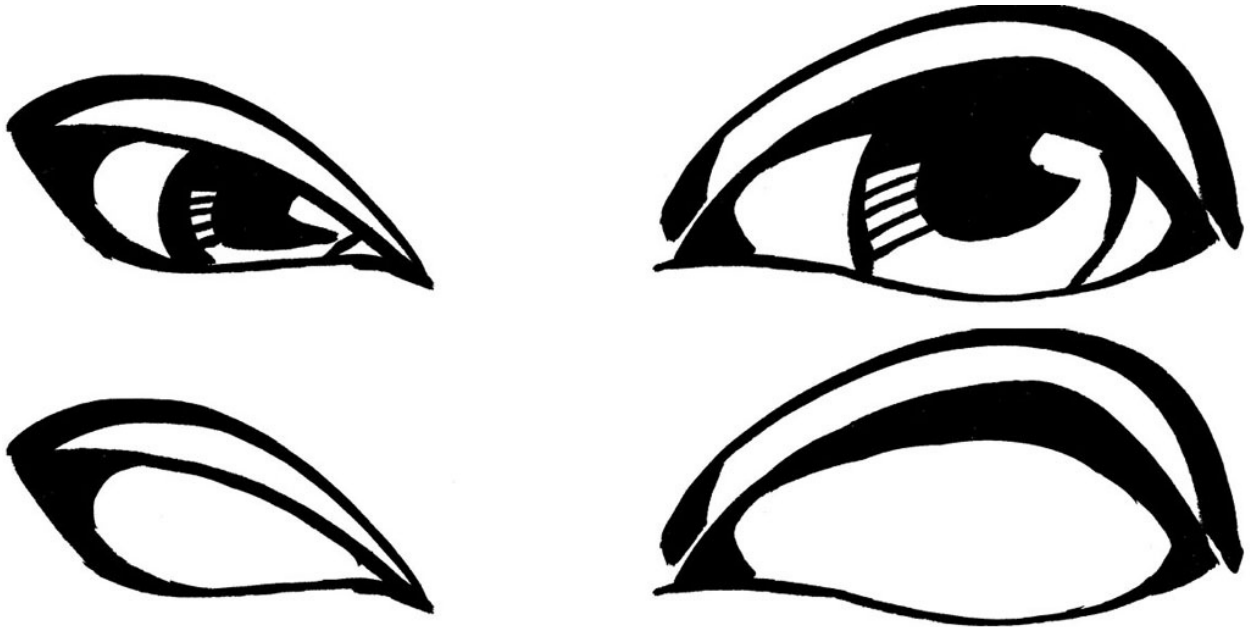


PASO 6: Agregue el cuello

Agregue elcuello y cuello.

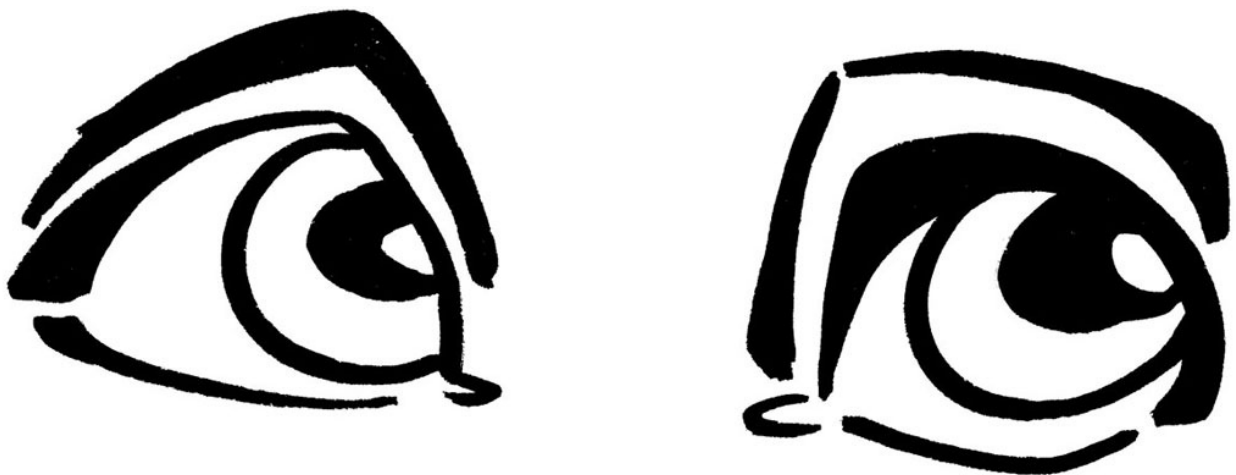
Dibujar ojos con vista de tres cuartos

Para ilustrar aún más el dibujo de caricaturas de vista de tres cuartos, esta sección cubrirá los diferentes métodos para cada característica en comparación con la vista frontal. Empezaremos con los ojos.



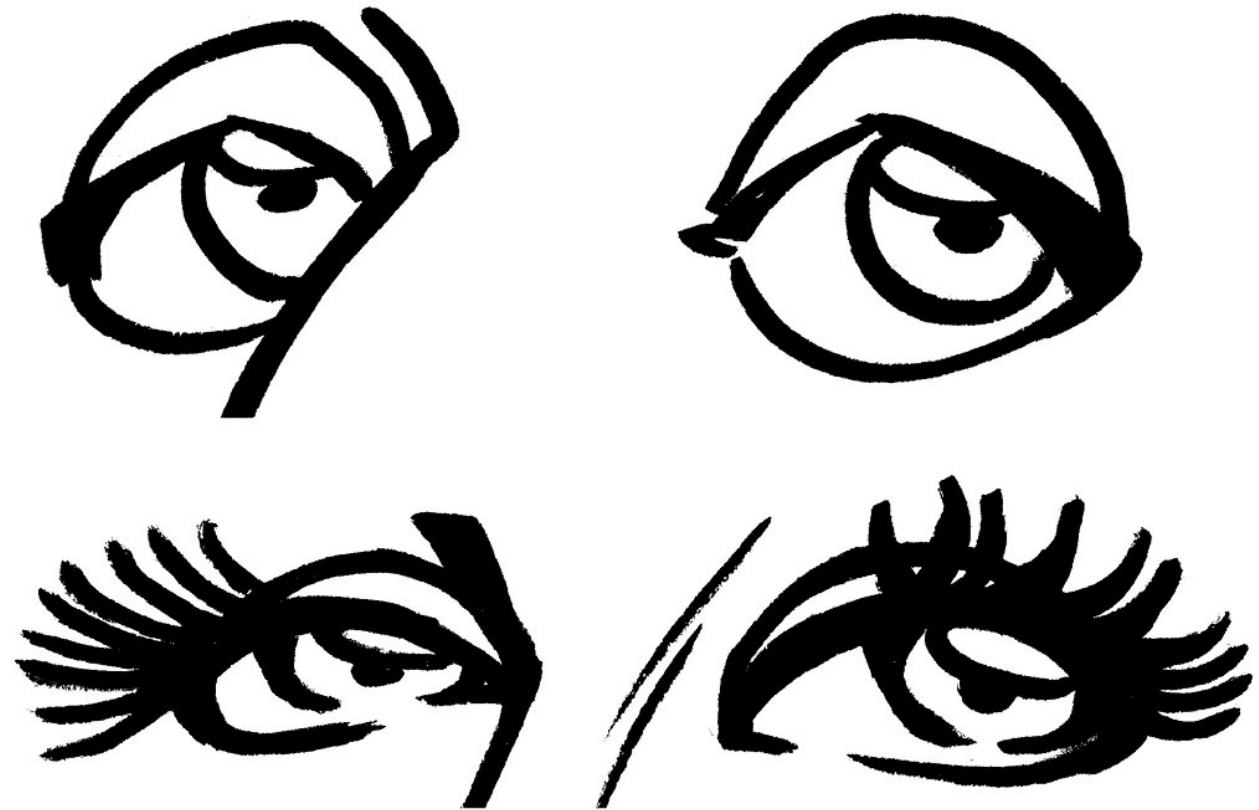
Fundamentos de los ojos

El ojo más alejado de ti se verá más pequeño que el más cercano. Dibuja primero el ojo lejano. Pensar sobre dónde cae la nariz para que no dibujes demasiado el ojo. Use la parte blanca del ojo para ayudar a establecer la forma general. Siempre busque primero la forma de todo el ojo. Dibujará el ojo más cercano de forma similar a un ojo de vista frontal.



Uso de destacados

Puedes usar el resaltado en el iris para dirigir la mirada de los ojos. Esto ayuda si quiere que los ojos miren en una cierta dirección.



Definición de los ojos

Use puntos de anclaje y pivote para establecer la inclinación de los ojos. Las pestañas hacen que los ojos se vean femeninos, así que omite ellos en los hombres.

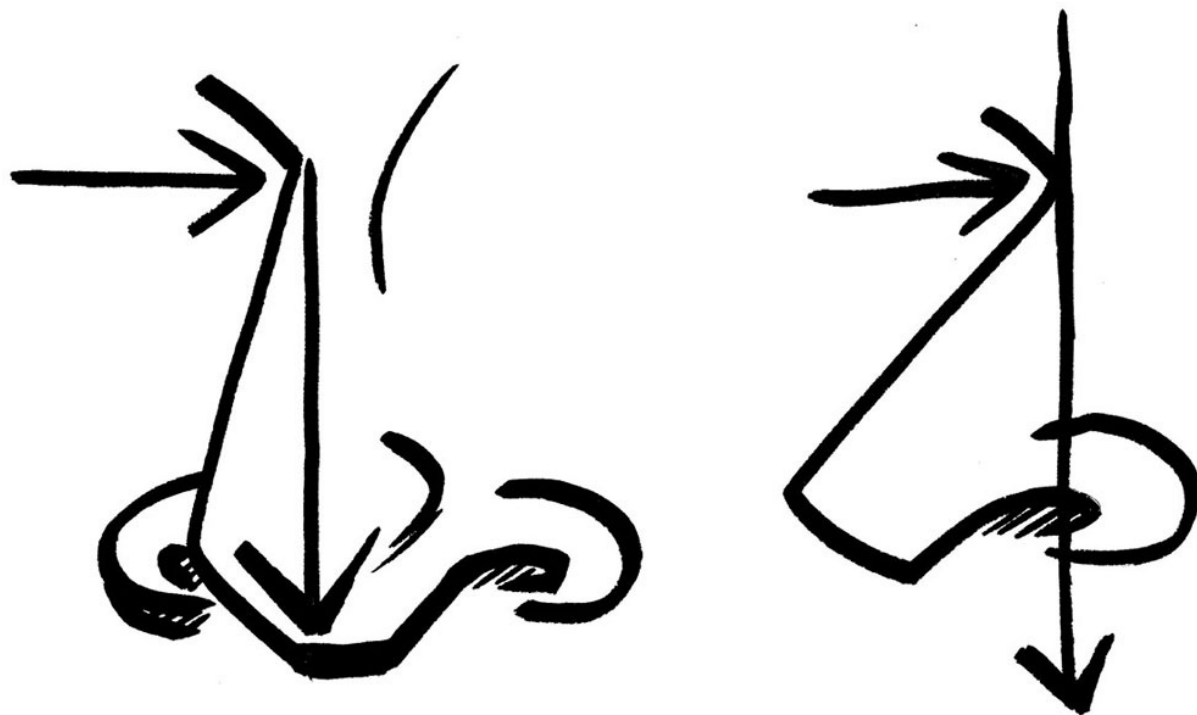


Agregue parte de la nariz para obtener ayuda

Si tiene problemas para colocar los ojos en la cara de vista de tres cuartos, es posible que desee agregar primero el eje de la nariz. Agregar el tallo romperá el espacio negativo de la cara y creará espacios para que encajen los ojos. El eje puede incluso cubrir parte del ojo lejano.

Creación de una nariz de vista de tres cuartos

En la vista de tres cuartos, normalmente solo se ve una fosa nasal. Asegúrate de que la nariz esté lo suficientemente inclinada para mostrar esto en tu dibujo.



Alinee sus funciones

Preste atención al punto donde el cuerpo de la nariz se encuentra con la ceja. Compare eso con el centro de la nariz en la base. Deben alinearse aproximadamente, como en el ejemplo de la izquierda. Si la parte superior está demasiado hacia arriba, la parte inferior de la nariz se parecerá más a una nariz de perfil que a una vista de tres cuartos.



Progresión de la nariz

Dibuja el tallo de la nariz. Decide cuánto tiempo será. Ajústelo correctamente a la forma de la cara que creó anteriormente en el dibujo. Puede dibujar la base de la nariz considerando los puntos de anclaje y pivote.

Termine agregando algunos trazos decorativos para definir mejor el lado cercano de la nariz.



Definición de la nariz

El lado más alejado del eje definirá la nariz de esa persona. Puede usar una línea en negrita aquí. Asegúrese de que las fosas nasales relacionarse entre sí. El ejemplo de la derecha tiene una línea que conecta los dos juntos. Haz esto mentalmente antes de dibujar la segunda fosa nasal.

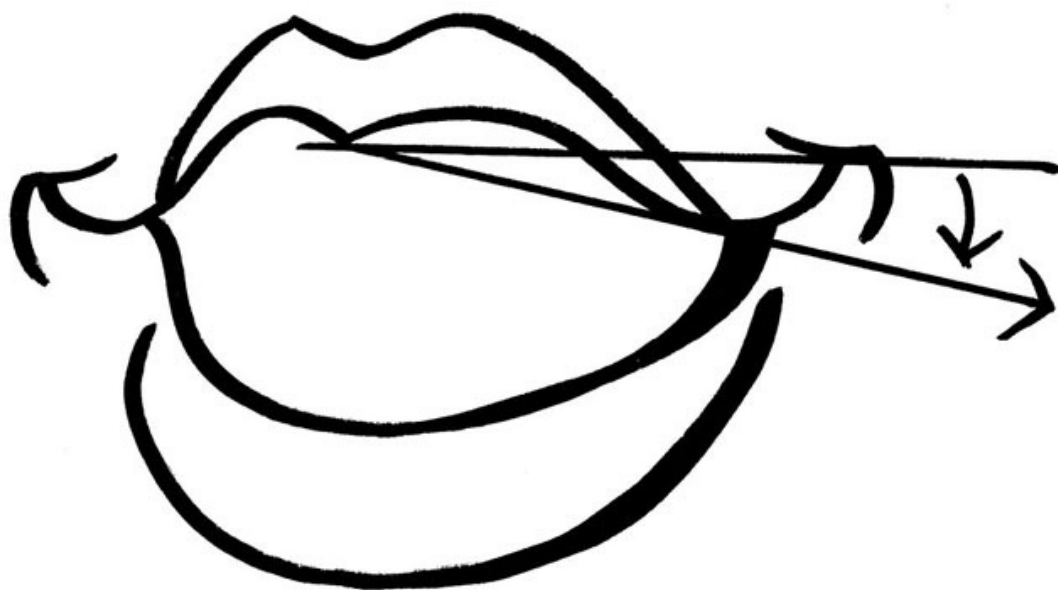
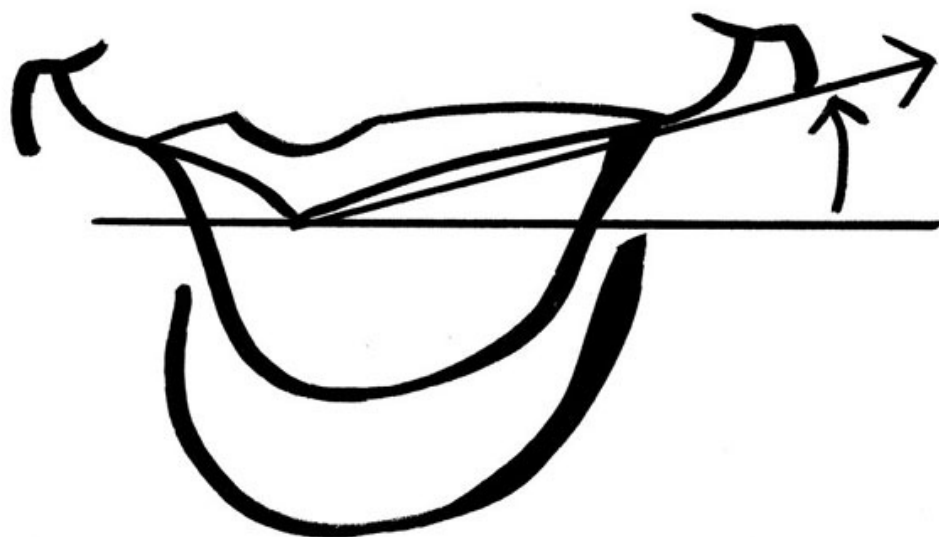


Ejemplos de nariz

Practica dibujar muchas, muchas narices. Los de aquí son exagerados. Estúdielos y compárelos con gente que ves. Es posible que no veas estas formas al principio. Busque de cerca las diferencias sutiles y luego exagere.

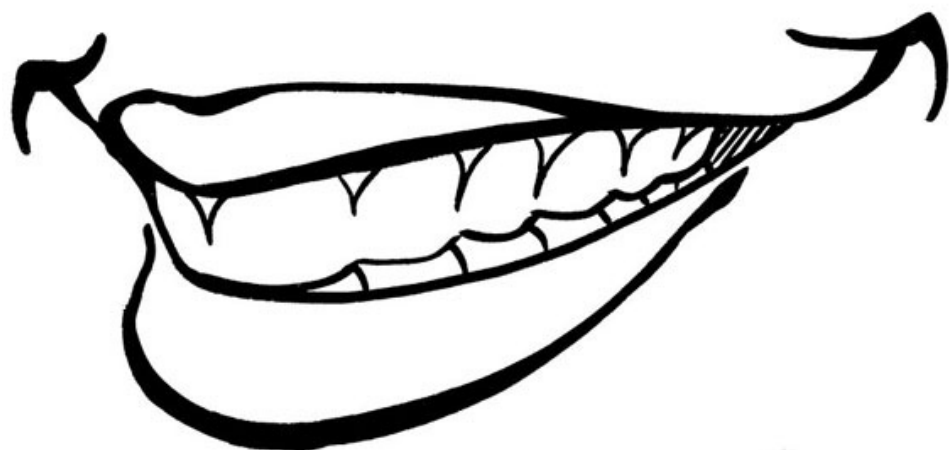
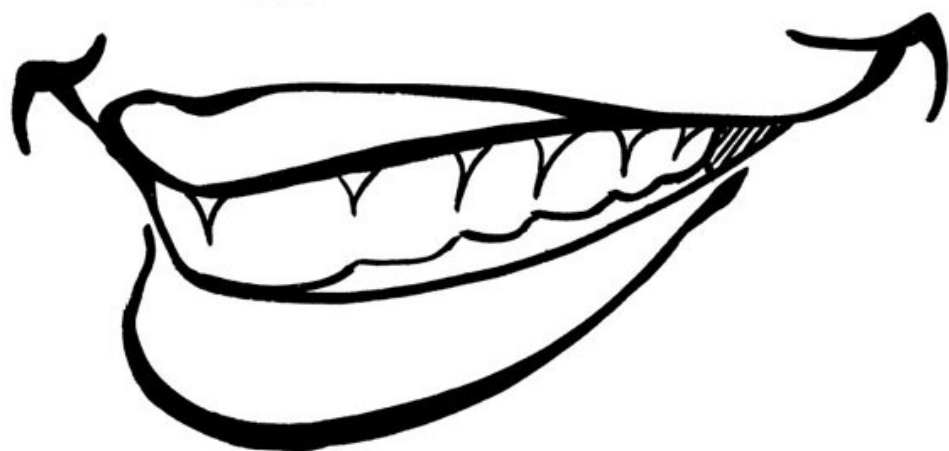
Formación de una boca vista de tres cuartos

Todos los principios de la boca de vista frontal también se aplican a la boca de vista de tres cuartos. La gran diferencia es que el lado lejano es más corto que el lado cercano.



Estudio de puntos de anclaje y pivote

Primero busque los puntos de anclaje y pivote, luego determine si la forma de la parte inferior de la boca formará una "U", "V" o "W". Los labios vienen después de esto.

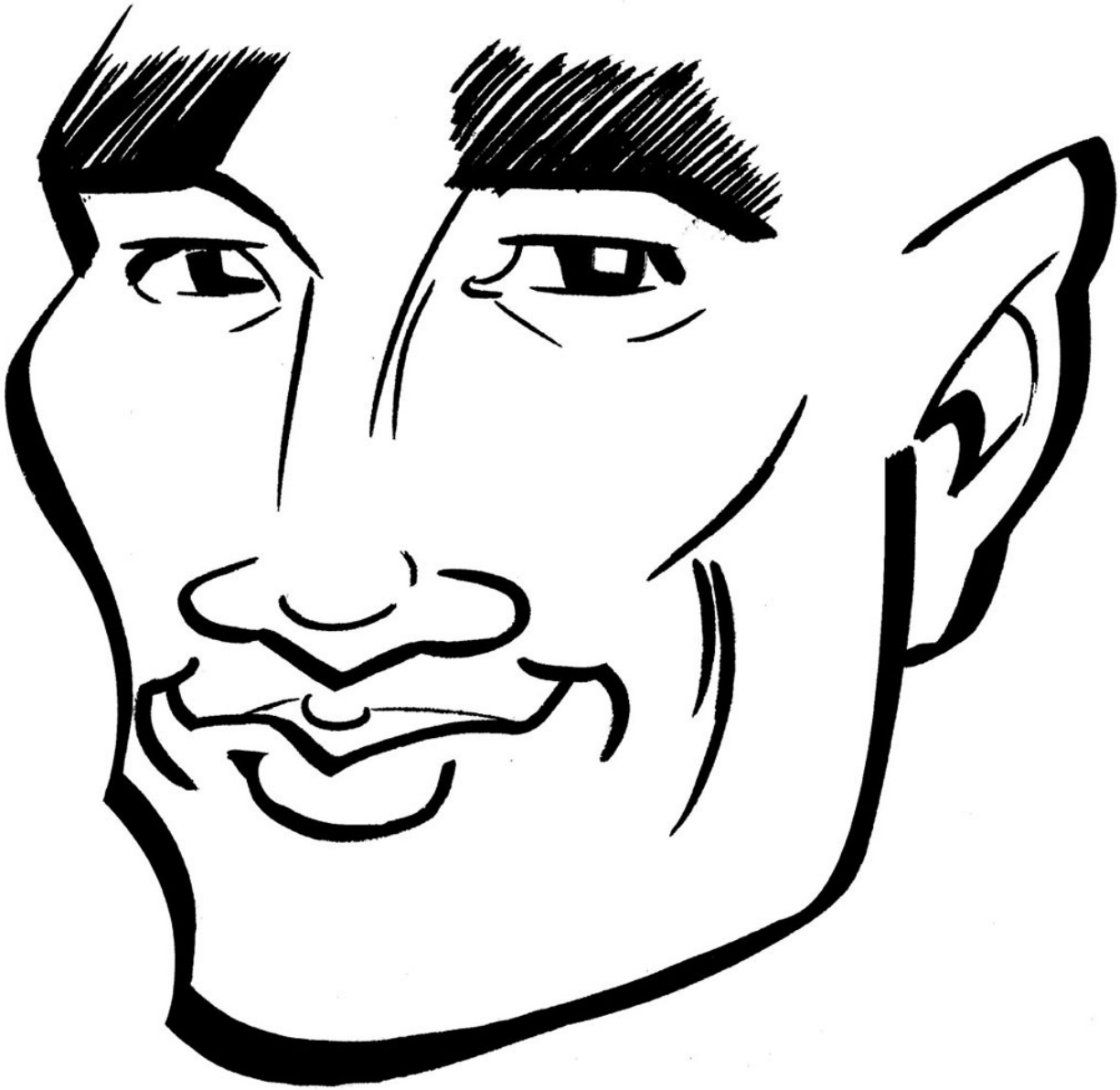


Sigue usando tu patrón

Dibuja la boca usando el mismo patrón que usaste para la vista frontal. Comience con la apertura de la boca. Agregar los labios, seguidos por los dientes superiores y luego la línea de las encías. Termina con los dientes inferiores o la lengua, si puedes verlos.

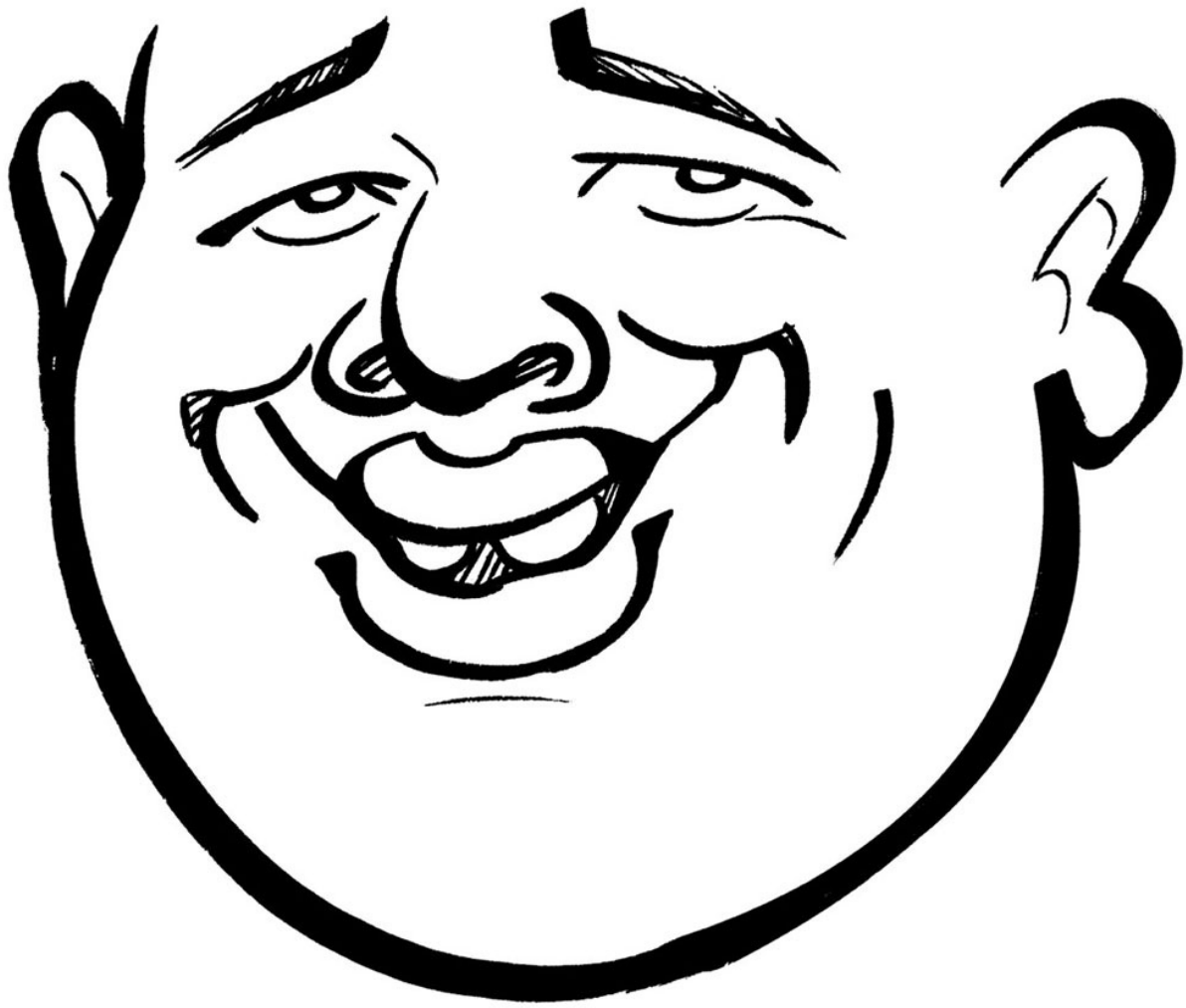
Diseño de formas de cara con vista de tres cuartos

Las formas de la cara variarán dramáticamente en la vista de tres cuartos. Estudie detenidamente los ejemplos de esta página para encontrar algunas de las diferencias. Puede ser difícil hacer que todas las características se alineen en una cara de vista de tres cuartos. La única forma de ser bueno en esto es practicar inventando caras. Cuando practiques, concéntrate en una sola cosa a la vez. Por ejemplo, dibuje una página completa de formas de rostros, luego una página completa de narices. Dibujar solo una forma de cara aquí o una nariz allá no te beneficiará.



Una cara angular

Este rostro masculino tiene muchos puntos angulares.



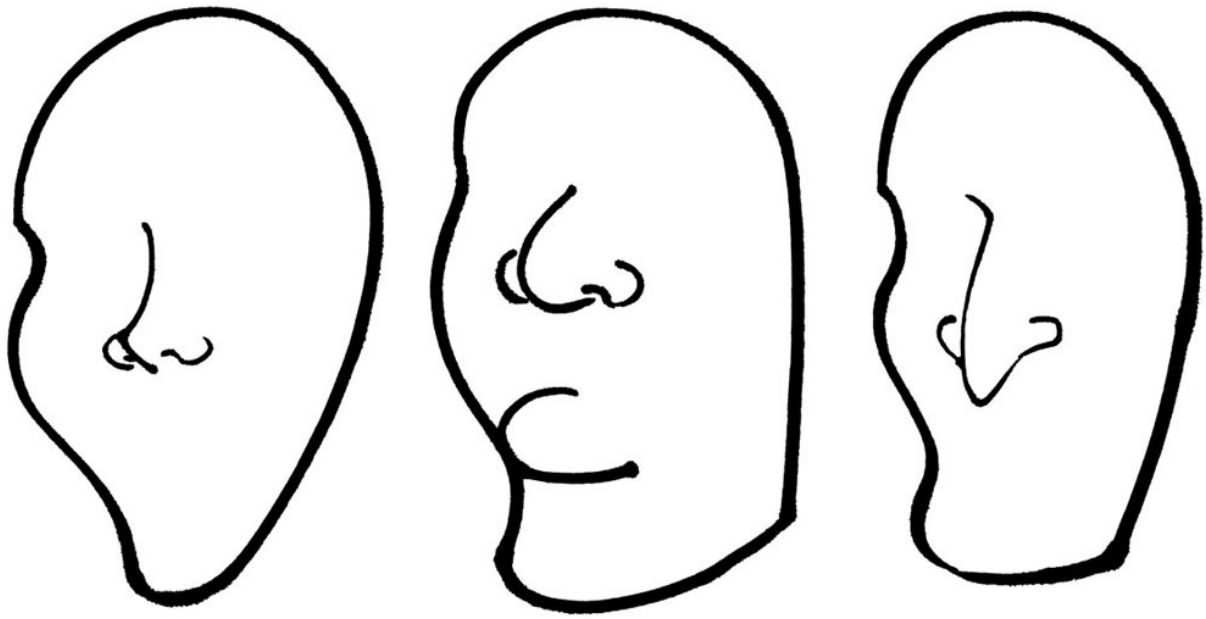
Una cara redonda

Observe la línea de la mandíbula redonda. La forma de la cara es tan importante como las características. Use líneas en negrita para atraer atención a las características importantes.



una cara con curvas

Este rostro femenino se compone de curvas y líneas fluidas.

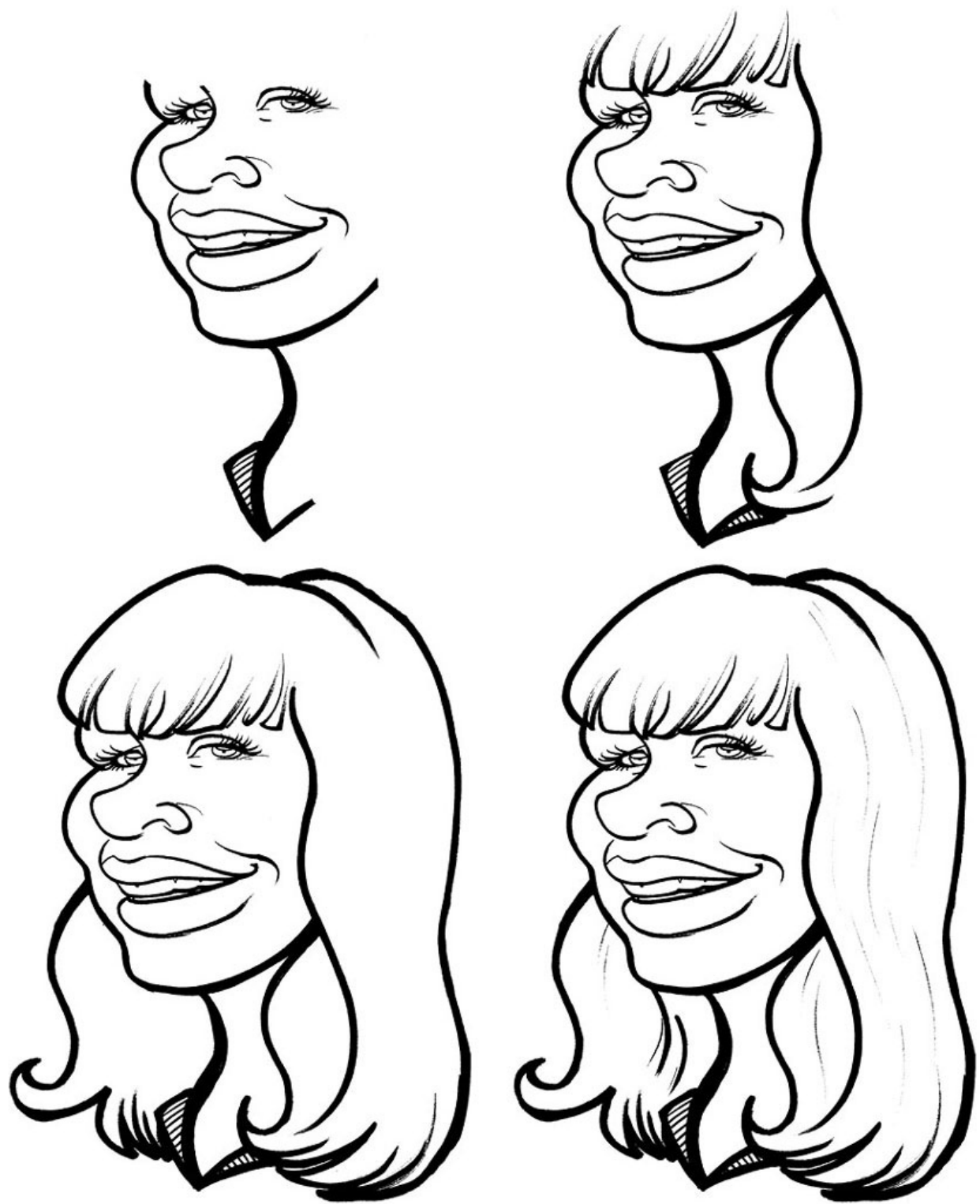


Encuentra las líneas activas

El lado más alejado de la cara realmente afecta el aspecto del boceto de vista de tres cuartos. También contiene mucho más líneas activas que el lado cercano.

Dibujo Vista Tres Cuartos Cabello

Este es el proceso básico para dibujar el cabello en una caricatura de vista de tres cuartos. La única diferencia con la vista frontal está en la forma en que se dibuja la forma de la silueta.



Agregar cabello

Primero dibuja la forma de la cara. Agregue todas las características faciales a este boceto para que pueda ver dónde va el cabello.

en relación al rostro. Comience con el cabello alrededor de la frente y avance hacia la oreja cercana. Ahora

agregue la forma de la silueta del cabello comenzando en la parte superior de la cabeza y trabajando hacia el lado cercano de la cara. Agregue la silueta del lado más alejado, si es necesario. Termine acentuando el cabello con trazos decorativos.

Uso de líneas de ritmo facial

Las líneas de ritmo crean formas que dan carácter a la caricatura de vista de tres cuartos y la caricatura de perfil. La forma creada es donde capturará la semejanza de su sujeto. Las características siguen siendo importantes, pero la forma negativa y la silueta que se crean realmente se destacan. Presta mucha atención a esta página. Contiene un gran secreto para crear caricaturas asombrosas.



Ubique la línea de tres cuartos

Dibuja la forma de la cara. La línea de ritmo de la vista de tres cuartos está formada por la ceja lejana, el eje del nariz, la forma lejana del labio superior, el lado opuesto de la apertura de la boca y el labio inferior. No es realmente una "línea", sino un concepto abstracto para capturar una semejanza.



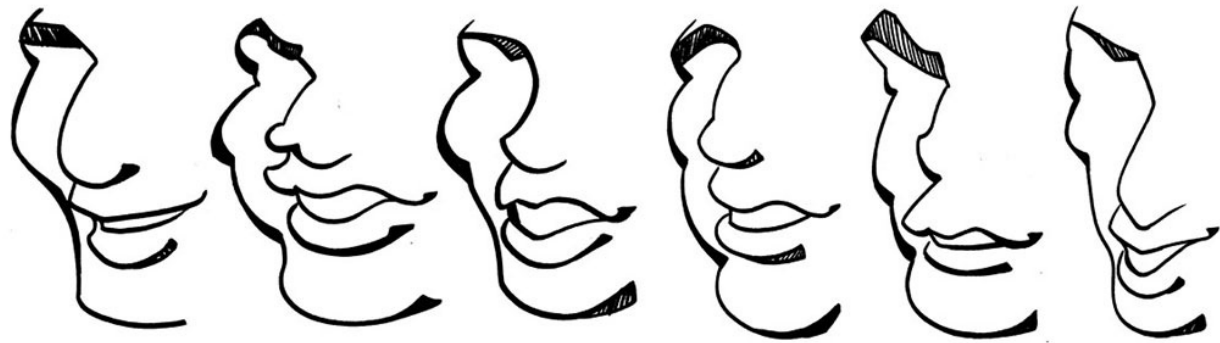
Dirige tus trazos

Aquí hay un ejemplo de la dirección que debe seguir cada uno de los trazos. Preste mucha atención a dónde está el la línea del ritmo se encuentra con la silueta de la cara.



Localice la línea de perfil

La línea de ritmo del perfil está formada por la ceja, la parte superior del pómullo, la forma de la silueta del mejilla y la línea de la sonrisa va hacia la comisura de la boca y termina en el pliegue del mentón.



Observe diferentes características

Estudia estos ejemplos. Mire la diferencia en los tipos de caracteres que se crean por la silueta de la cara y la línea de ritmo. Tenga en cuenta que a veces predominará la línea de la sonrisa lejana.



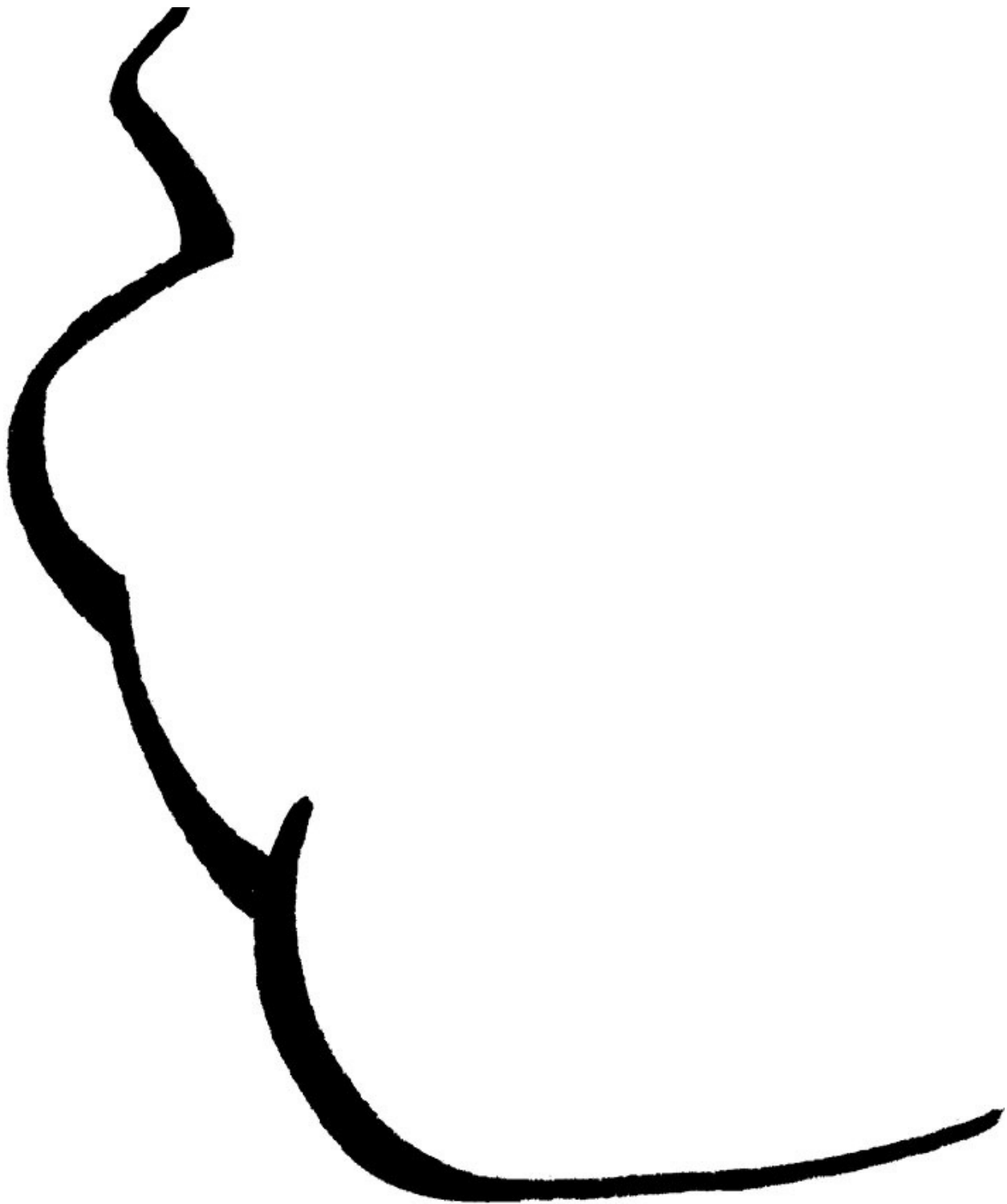
Crea personajes únicos con ritmo y líneas de perfil

Estudie estos ejemplos de perfiles. Mire el tipo de carácter creado por la línea de perfil y la línea de ritmo.

Juntando la cara

Deberías estar acostumbrándote a este proceso ahora. Continúe siguiendo la misma fórmula. Desea dibujar en el mismo orden cada boceto. Esto ayudará a que el proceso sea más rápido y liberará tu mente de enfocarte demasiado en el dibujo. ¡Podrás dejar volar tu imaginación con ideas para nuevos personajes!





PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil de la cara. Comienza en la ceja, luego dibuja la mejilla, la mandíbula y el mentón. Varíe el ancho de la línea de interés. Las líneas más gruesas atraen

atención.



PASO 2: Agregar Cabello

Añade elrayita alrededor de la cara. Luego agrega la forma de la silueta del cabello.

Use una forma de "V" para indicar una parte del cabello: cuanto más profunda sea la "V", más hinchado aparecerá el cabello. Puedes dividir las dos líneas usando trazos decorativos, pero deberían parecer que crean una "forma" de cabello.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja **el**ojos. Estas son las ventanas del alma. Dibújelos con cuidado; si pierde la marca aquí, se dirige a aguas turbulentas. Dibuja primero la ceja lejana y luego la cercana. Continúe con el ojo lejano, luego el cercano. Agregue los vasos ahora si lo desea.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja elnariz. Comience en el puente de la ceja y continúe hasta la punta de la nariz. Agregue la fosa nasal cercana, luego la lejana si puede verla. Agregue cualquier trazo decorativo que ayude a definir la nariz.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja el área de la boca No hay apertura en la sonrisa expresiva de este modelo, por lo que simplemente dibujará el labio superior y luego el inferior. No olvides las líneas de la sonrisa.



PASO 6: Agregue el cuello

Completar laboceto dibujando primero el cuello y el cuello. Ve a la parte superior del boceto y avanza hacia abajo agregando trazos decorativos. Busque cualquier cosa que se haya saltado: pecas, aretes, golpes en el cabello, anteojos, etc.

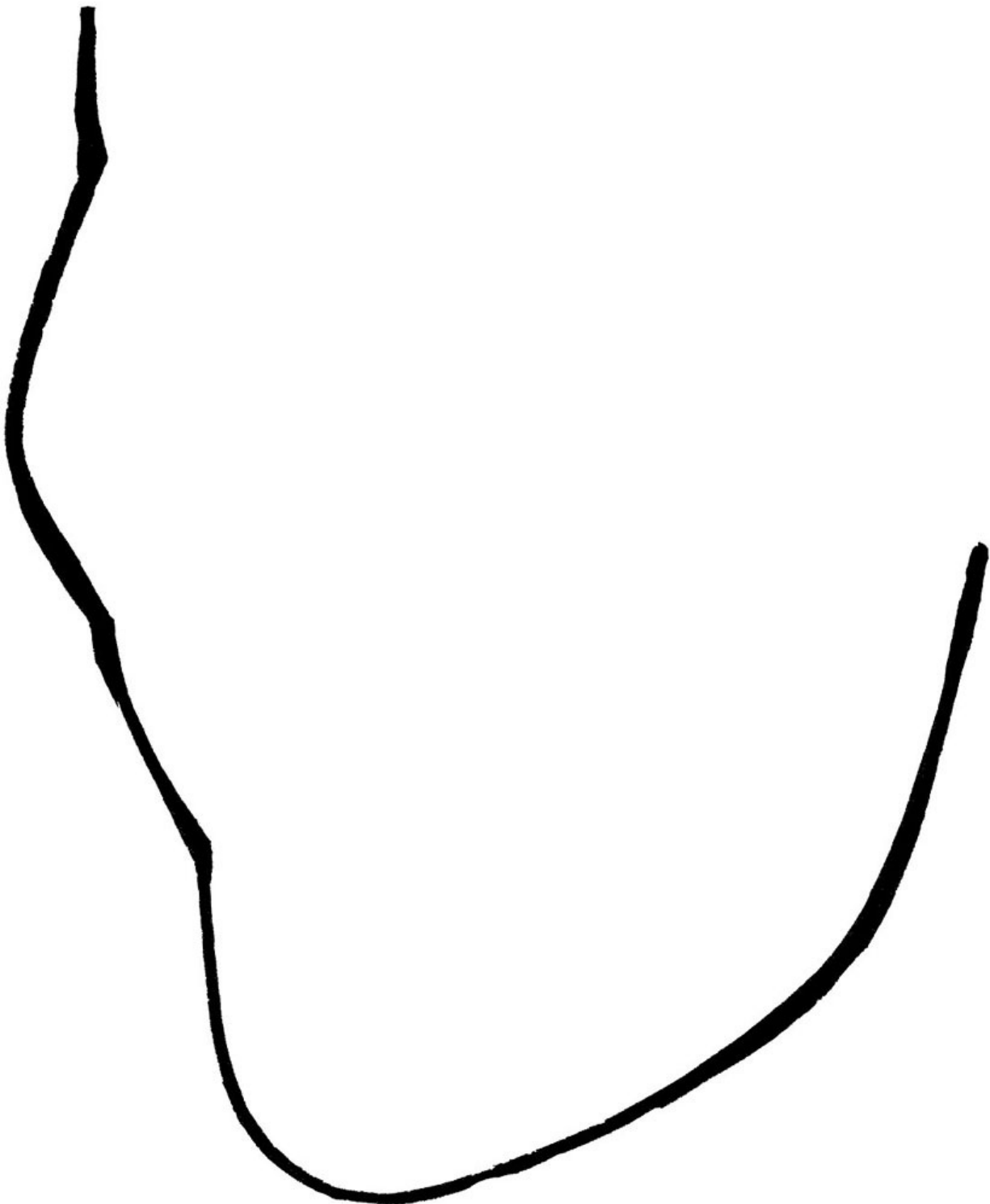
Capturando una semejanza

Es muy importante exagerar con precisión la línea del perfil y la línea de la silueta del cabello para capturar al sujeto. Clavar características como los ojos y la nariz no será suficiente para obtener una semejanza si no obtienes el perfil principal y las líneas de la silueta correctamente.



Varíe la línea de perfil

Practique variando las formas de la línea del perfil. Comience la línea del perfil en el punto más ancho del borde de la ceja. Imagine una plomada cayendo directamente desde ese punto. Pregúntese, ¿hasta dónde llega la cresta? ¿Hasta dónde sale la mejilla? ¿Cuándo vuelves a cruzar la línea de la plomada? ¿En la mejilla? ¿En la mandíbula? ¿En la barbilla? Recuerda exagerar.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil ¿Qué punto se extiende más lejos? ¿La frente, la mejilla, la mandíbula o el mentón? Dibuja todo esto de un solo trazo. Cuando estés practicando, dibuja la misma línea de perfil diez veces seguidas o hasta que obtengas la línea exacta que deseas.



PASO 2: Agregar Cabello

Dibuja elcabello. El pelo alrededor de la cara queda oculto por el gorro en este caso. Agregue la forma de la silueta a continuación. Puede agregar trazos decorativos si mantiene su flujo.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Cuando usted llegue a la región de los ojos, dibuje primero las cejas (el lado lejano, luego el lado cercano). Luego dibuja el ojo lejano y el ojo cercano. Agregue pestañas solo en mujeres.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja el Nariz a continuación, utilizando la fórmula de puente hasta la punta. Mira esos ángulos. Agregue fosas nasales, cerca y lejos (si puede verlo). No olvides ningún trazo decorativo.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja elabriendo la boca primero. Luego dibuja el labio superior, el labio inferior, los dientes superiores y las encías, los dientes inferiores y la lengua. Solo dibuja lo que puedes ver. Agregue líneas de sonrisa y hoyuelos, además de la oreja.



PASO 6: Agregue el cuello

Termina tubosquejo agregando el cuello y terminando el cabello. Observe aquí que el cuello está implícito en el espacio que queda entre las dos secciones de cabello, en lugar de estar claramente dibujado.

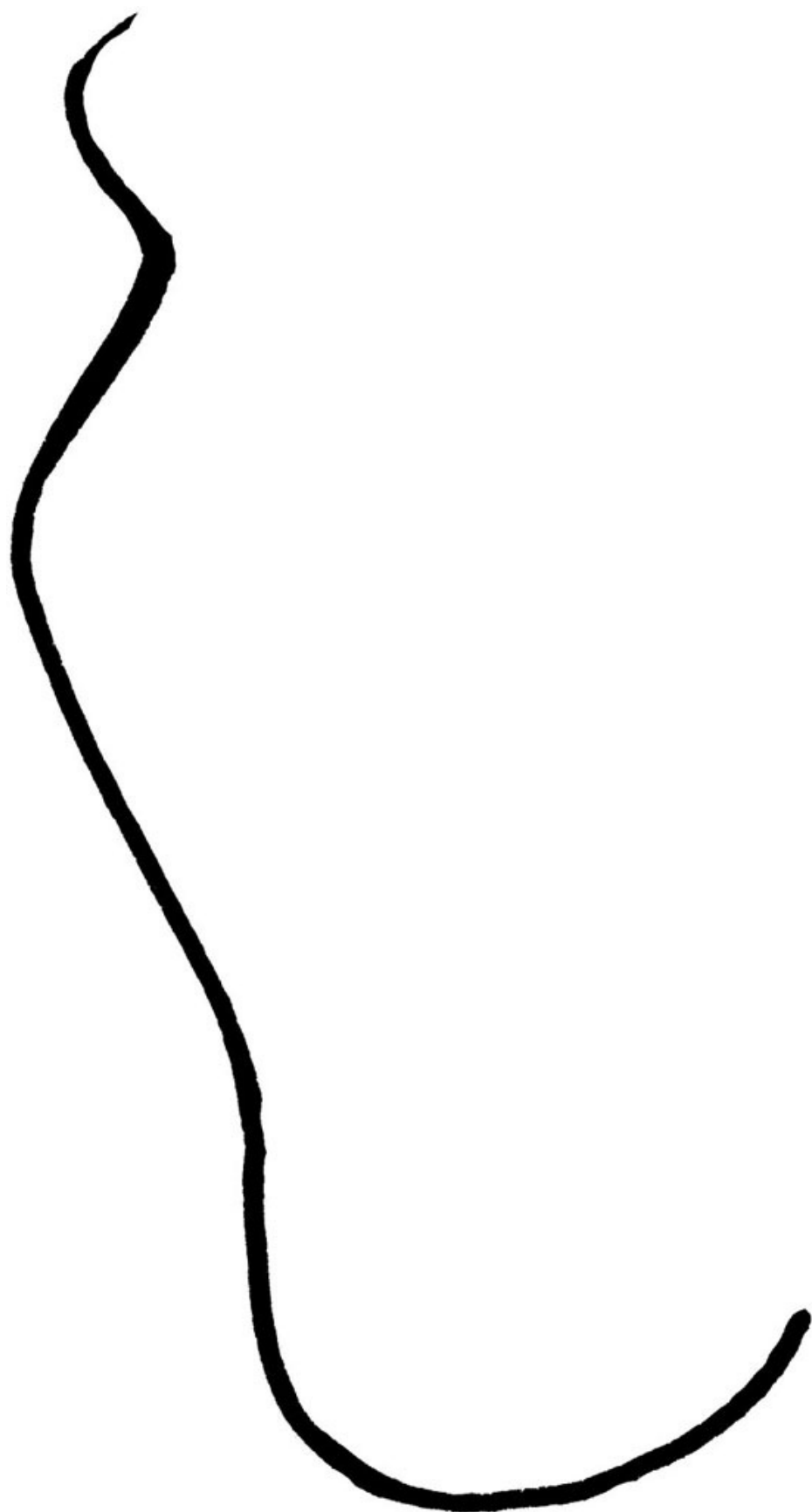
Líneas de Vestuario y Decoración

Habrán momentos en los que te encuentres con elementos que desafíen la fórmula. Los cuellos de tortuga no son difíciles, y tampoco lo es ninguna otra prenda de vestir. Piense en ello como el cabello: obtenga la forma interior y la forma exterior. Las líneas restantes son solo decorativas.



Simplificar Elementos Menores

Simplifique siempre los patrones y los detalles de la ropa. No querrás desviar la atención de la cara con ropa demasiado detallada.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empieza en la ceja y trabaje hacia abajo. A estas alturas, debería sentirse como un proceso familiar. Apéguese a él y mejorará a un ritmo rápido. Completa un boceto completo; luego ve y practica las partes que no te gustaron.



PASO 2: Agrega el Cabello

Dibujar línea 1 del cabello y luego la línea 2. Agrega los trazos decorativos. Observe cómo cambia la dirección del cabello en la sección que está metida detrás de la oreja.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja elnariz. No tienes que exagerar el bulto en la nariz de una mujer, pero asegúrate de dibujarlo.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja **el**ojos. Recuerda el proceso: primero la ceja, luego la apertura de los ojos, luego el iris y finalmente los párpados. Añade pestañas al final.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja la sonrisa. Ten cuidado con las líneas de la sonrisa. Cuanto más largas sean las líneas, más vieja se verá la persona. Dibuja las encías si se muestran.



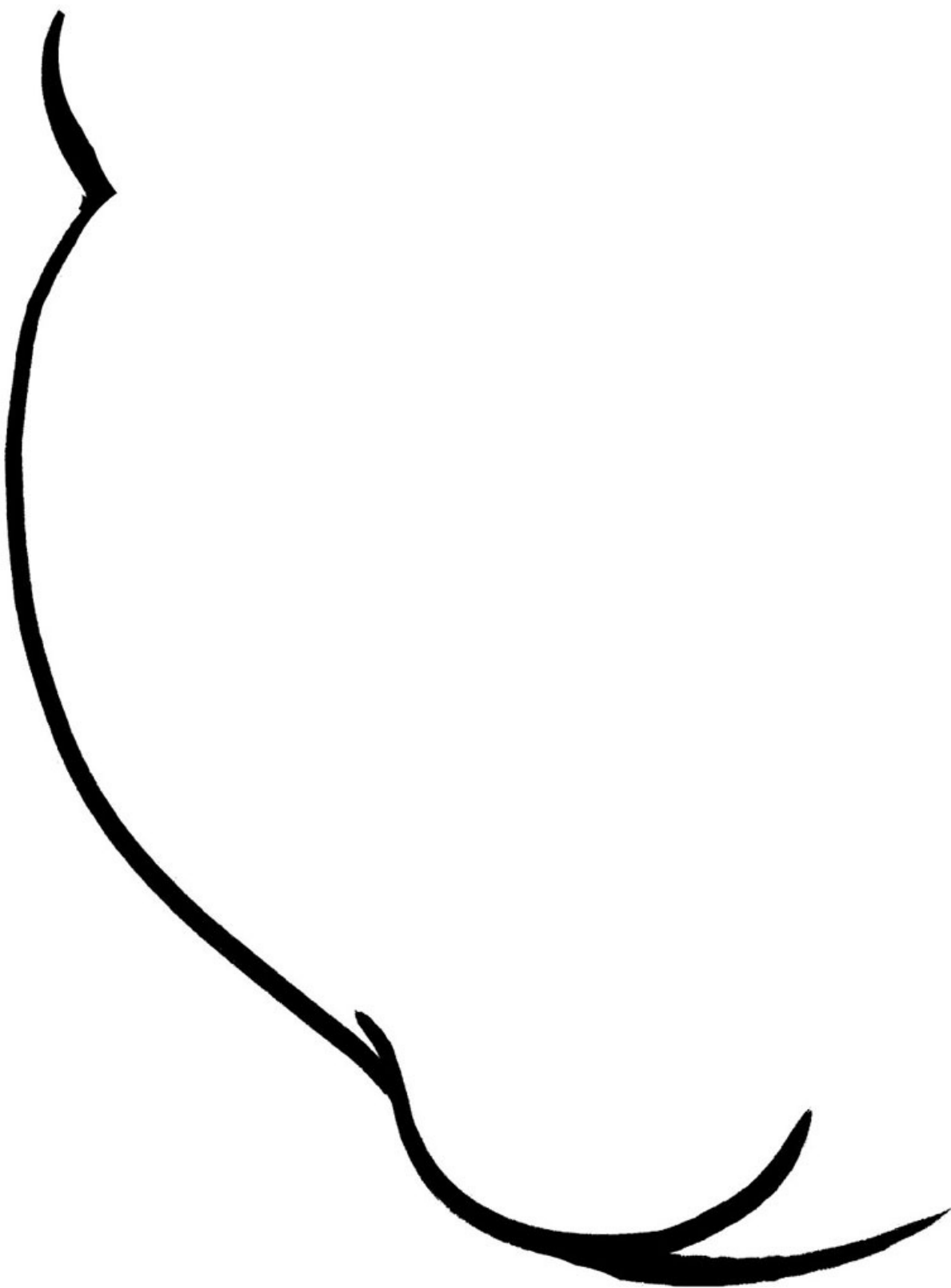
PASO 6: Agregue el cuello

Terminar el dibujo agregando un cuello y un cuello alto. Dibuja las líneas principales que describen el collar, luego agrega algunas líneas decorativas con moderación. Siempre verifique dos veces para ver si se perdió algo, como joyas.

Análisis de las formas de la cara

Cuando ves a un amigo desde lejos, reconoces a la persona por las formas de la silueta de su rostro y figura. La forma de la cara es muy importante para el diseño de una caricatura. Mira cuán diferentes son las formas de la cara de una persona a otra.





PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar con la forma de la cara Use solo curvas en "C", curvas en "S" o líneas rectas; no se permiten líneas incompletas o desordenadas. Compare la ubicación de la ceja con la ubicación de la mejilla y el mentón.



PASO 2: Agregar Cabello

Dibuja el líneas de cabello Dibuja cabello complejo en secciones. Dibuja primero el flequillo, luego el pañuelo; los trazos decorativos siempre deben ser los últimos.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja e ojos. Una vez que te sientas cómodo con las caricaturas, puedes cambiar el orden en el que dibujas. Pero elige una fórmula que te guste y quédate

con él para cien bocetos a la vez en lugar de cambiar su fórmula de dibujo a dibujo.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja elnariz, manteniéndolo simple. Olvídate de las sombras. Dibuja en un estilo lineal y gráfico.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja el boca. Recuerde buscar los puntos de anclaje y pivote. Las líneas de la sonrisa revelan tanta personalidad como las otras líneas de la cara.



PASO 6: Agregue el cuello

Completar labosquejo. Disfruta agregando detalles a las joyas o patrones en la ropa.

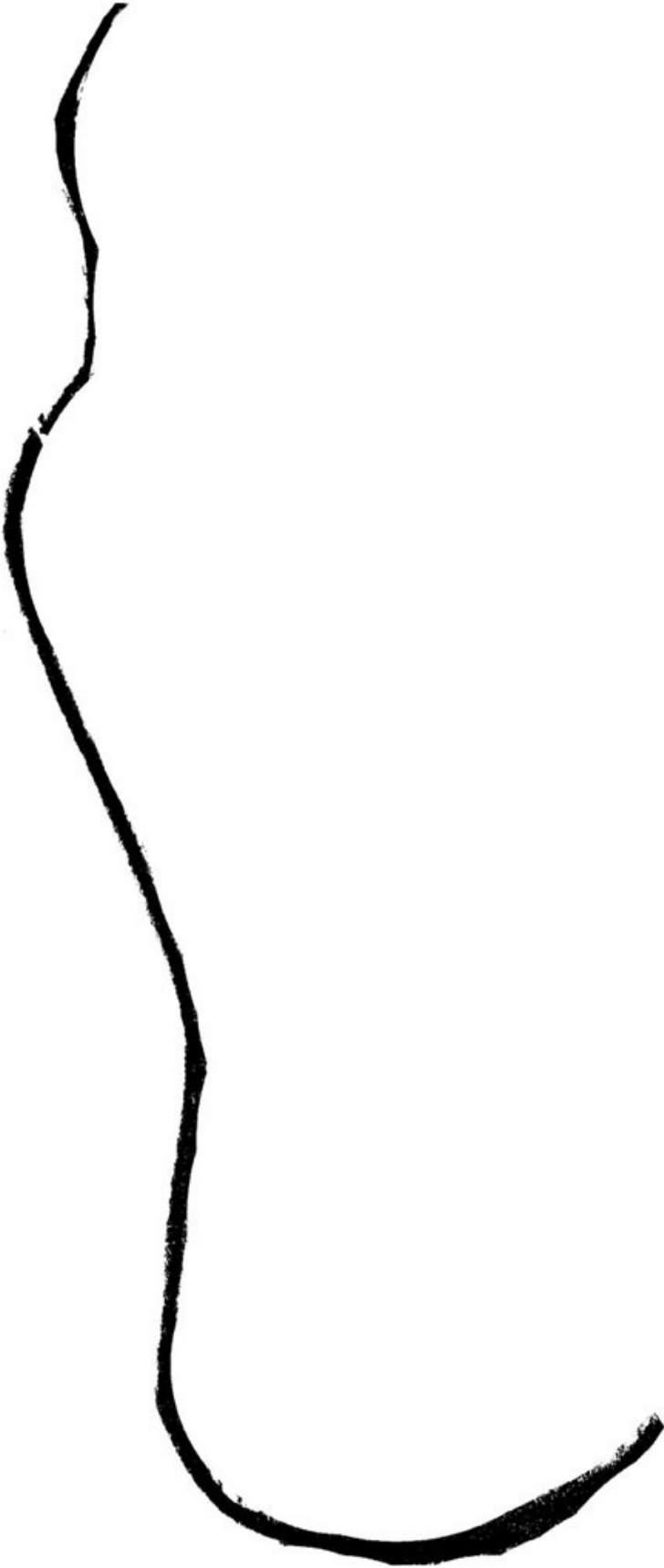
Usar lápices como marcadores

Cuando dibuje con lápiz, use el mismo método que usa con los marcadores. Un buen lápiz tiene una mina ancha y puede dibujar claros y oscuros sin manchar mucho.



Trazos direccionales coincidentes

Hacer coincidir los trazos direccionales significa que debe dibujar todas las líneas en la misma dirección, con la misma distancia entre ellas.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar como normalmente lo hace, pero dibuje un poco más pequeño cuando use lápices. Las puntas de los lápices son más pequeñas que los marcadores, así que asegúrese de ajustarlas.



PASO 2: Agrega el sombrero

Sombreros de dibujo no es diferente a dibujar cabello. Dibuja primero alrededor de la cara, luego la forma exterior. Termina con los detalles decorativos.



PASO 3: Comience a agregar funciones

narices en Los hombres son divertidos de dibujar. Exagere esta característica tanto como quiera en los hombres.



PASO 4: Agregar más funciones

Siempre trabajo en las secciones más grandes primero. Debido a que los anteojos ocupan más espacio que los ojos, dibuje los anteojos frente a los ojos. Asegúrese de que descansen sobre la nariz correctamente. Las gafas pueden cambiar la posición de los ojos en la cara.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja elboca y la patilla. Luego agregue la sombra de las cinco en punto, rellenándola con trazos direccionales coincidentes. Si cambia los ángulos a medida que avanza alrededor de la cara, se verá como una barba.



PASO 6: Agregue el cuello

Terminar el oreja y cabello, luego dibuja el cuello. Los cuellos pueden ser muy divertidos, así que experimenta un poco y ve qué resultados obtienes. Un cuello alargado se adapta perfectamente a esta caricatura.

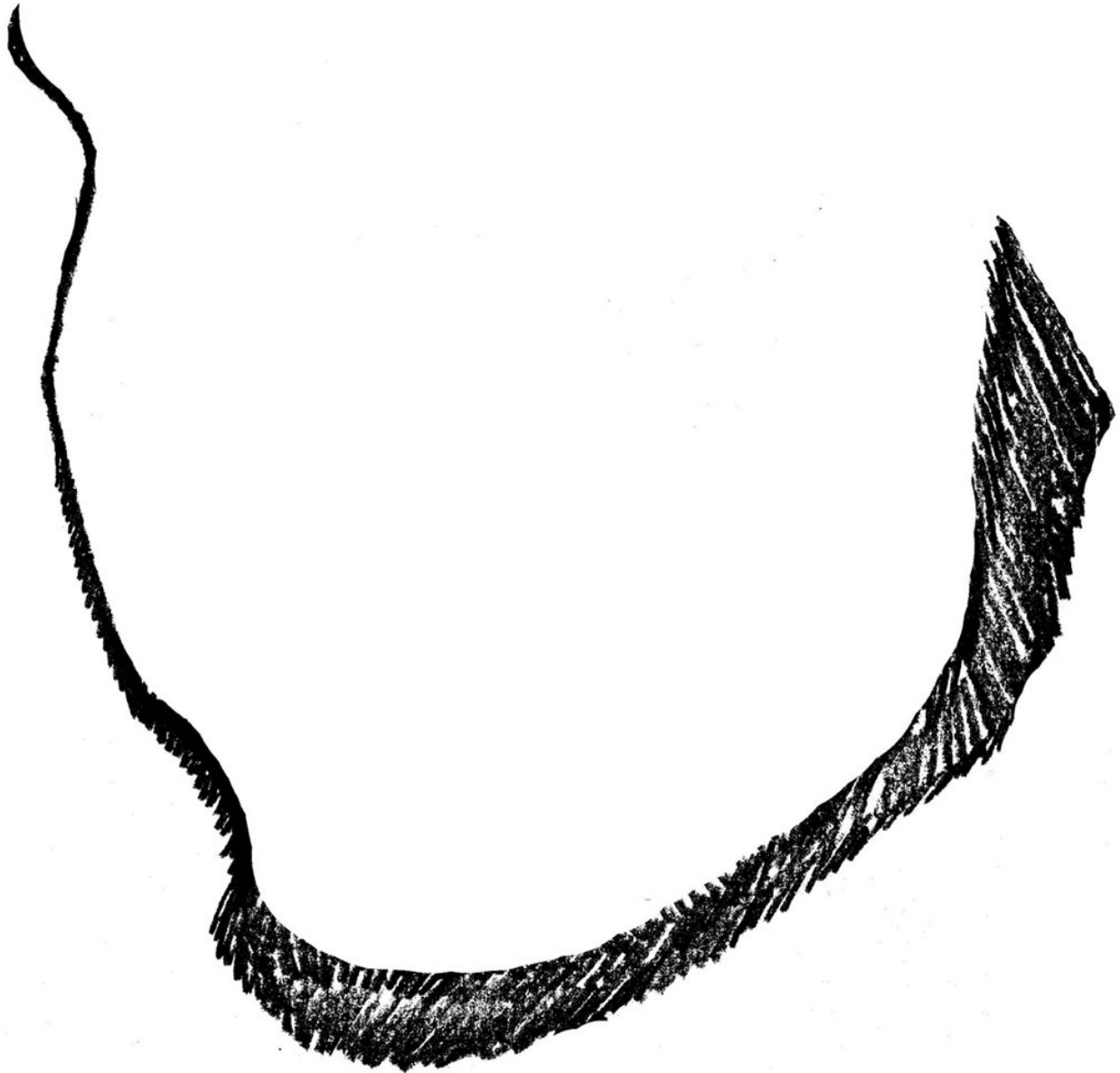
Dominar el vello facial

El vello facial puede ser desgreñado o arreglado, claro u oscuro, grueso o delgado. Asegúrese de prestar atención al color, la textura y el tipo de vello facial, y cómo varía en diferentes áreas de la cara.



Trazos de pelo

Para dibujar cabello desgreñado, use curvas largas en forma de "C". Para dibujar el cabello de un color claro, use líneas finas. Para dibujar cabello oscuro, usa trazos oscuros. Para dibujar cabello grueso, deja menos espacio entre tus trazos.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil de la cara. Agregue la mandíbula describiendo la textura, el color y el volumen del cabello.



PASO 2: Agrega el sombrero

Añade el gorro Ve alrededor de la cara y luego agrega la forma de la silueta.

Dibuja los detalles del sombrero una fila a la vez.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuya el nariz. Las características que no son el punto focal en su boceto deben mantenerse simples. Dibújelos más pequeños para que tenga más espacio para exagerar las otras características.



PASO 4: Agregar más funciones

Prestar atencióna los espacios negativos creados cuando agregas los ojos.

Mira su ojo izquierdo. ¿Ves el espacio entre la ceja y el gorro? Puntos como este son buenos puntos de anclaje para usar.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja elboca. Solo una de cada diez personas sonríe sin mostrar los dientes.

El vello facial es delgado en gran parte de la cara y el bigote, así que añádelo con menos trazos y más delgados.



PASO 6: Agregue el cuello

Mantener el cuello simple y sin cuello cuando sus bocetos se vuelven demasiado ocupados o tardan mucho en terminar.

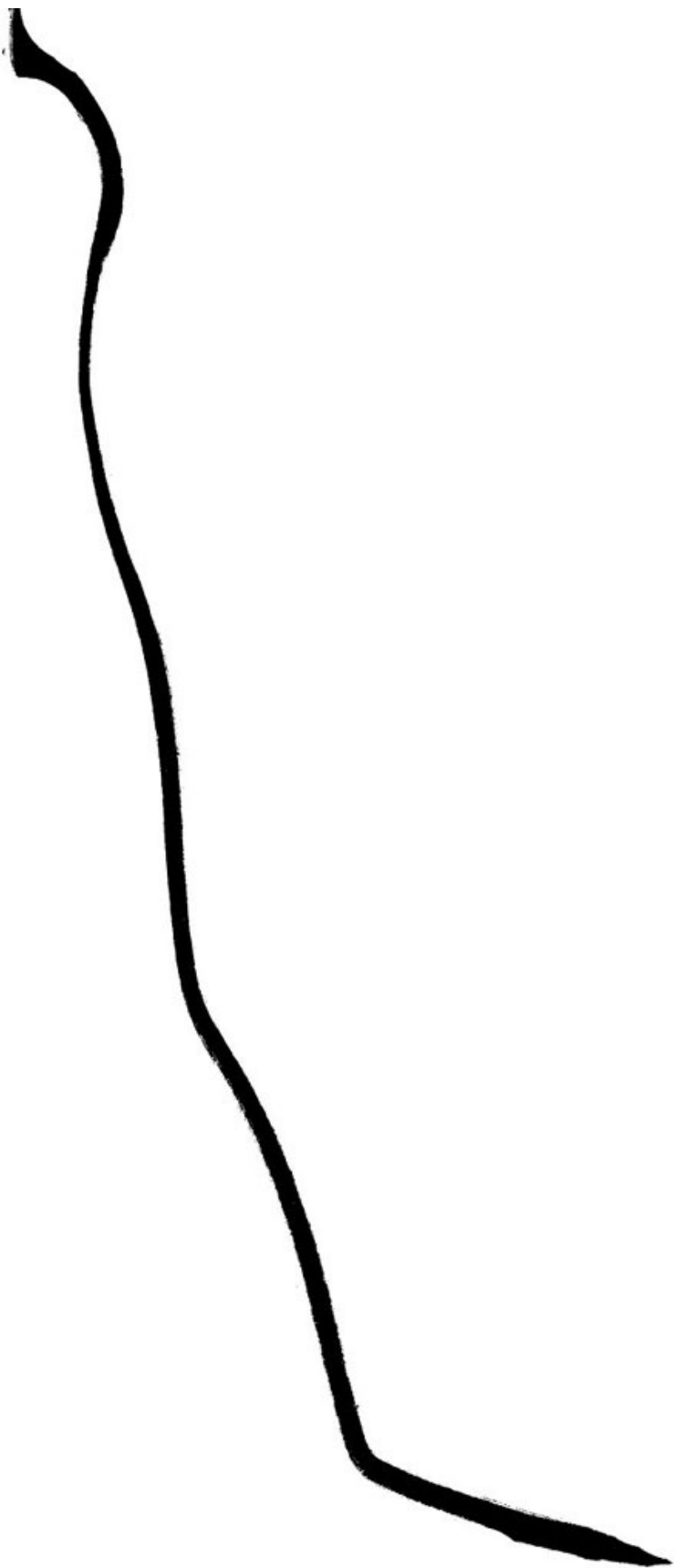
Cabello que cubre la cara

A veces, el cabello de un personaje cubrirá su rostro. Si el cabello es más grueso y oculta las características, primero dibuje el cabello. Si las características se muestran a través de un cabello más delgado, continúe como lo haría normalmente, luego agregue el cabello sobre las características.



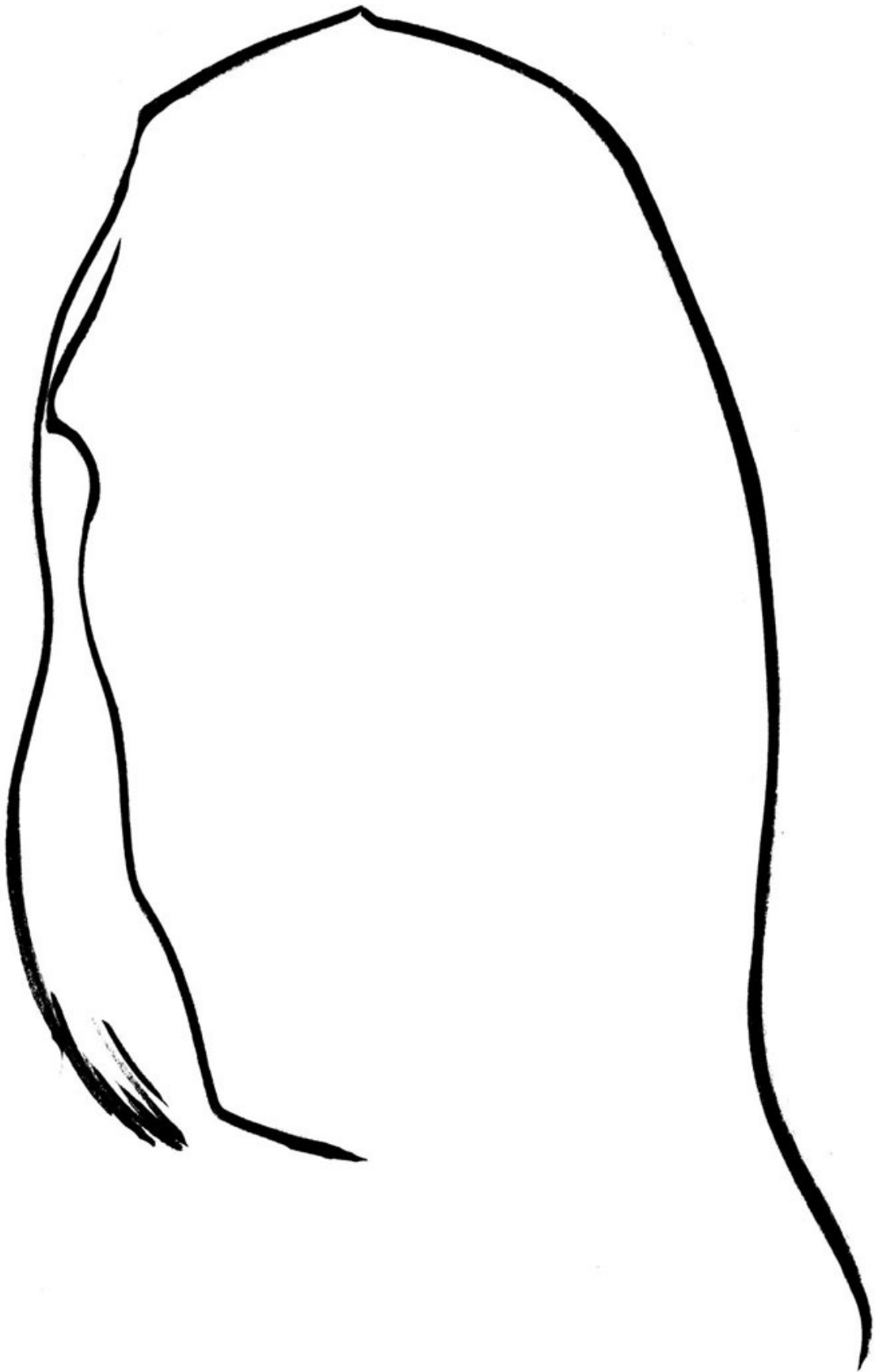
Unificar varias líneas

Cuando tiene muchas líneas en un boceto, puede crear un contorno más pesado para unificar el dibujo y anclarlo a la página.



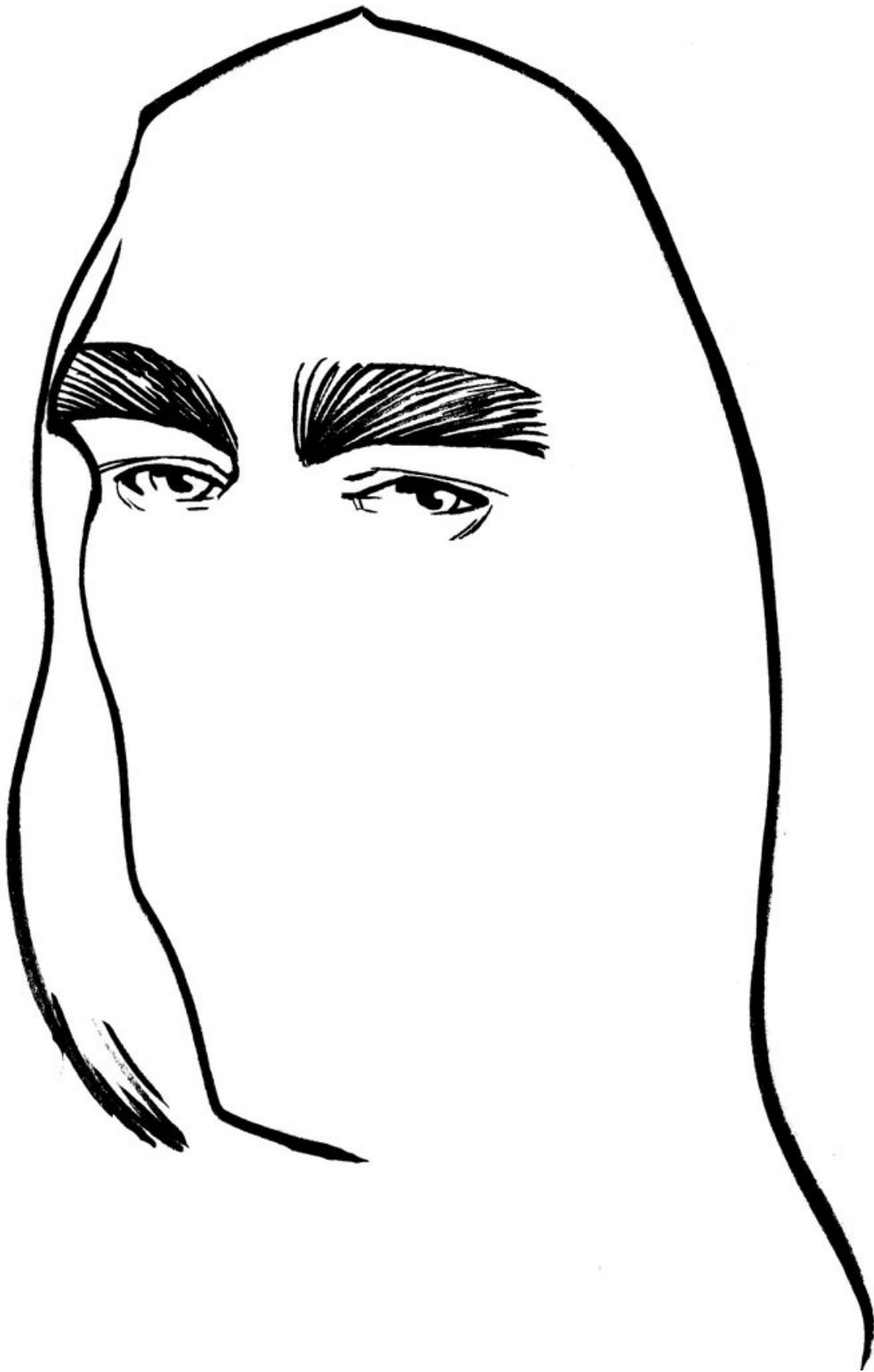
PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil Observe el ángulo de la cara y las variaciones muy sutiles en la línea.



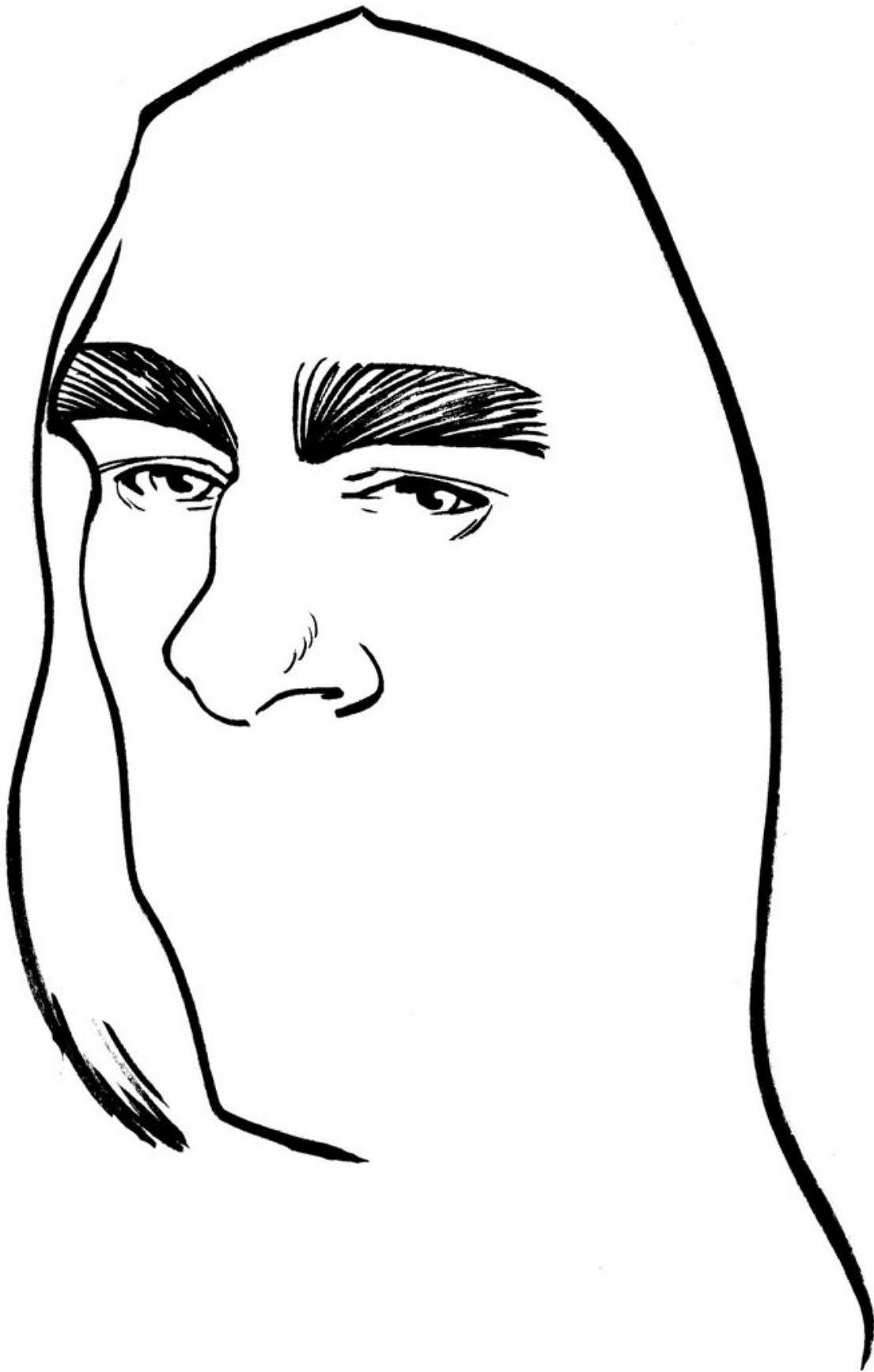
PASO 2: Agrega la línea del cabello

Para este retrato, se pueden ver los rasgos a través del cabello. Omita la línea 1 del cabello y dibuje la línea 2. Agregaremos la línea 1 más tarde.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Añade ojos. Las cejas pueden ser más interesantes que los propios ojos. Mejora uno u otro.



PASO 4: Agregar más funciones

Añade el nariz. Asegúrese de no hacer que todas las funciones sean grandes, incluso cuando esté tentado. Elige el mejor y ve con eso. El cabello es nuestro enfoque aquí.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja ellabios. Puedes contrastar uno contra el otro haciendo uno muy delgado y el otro muy grueso.

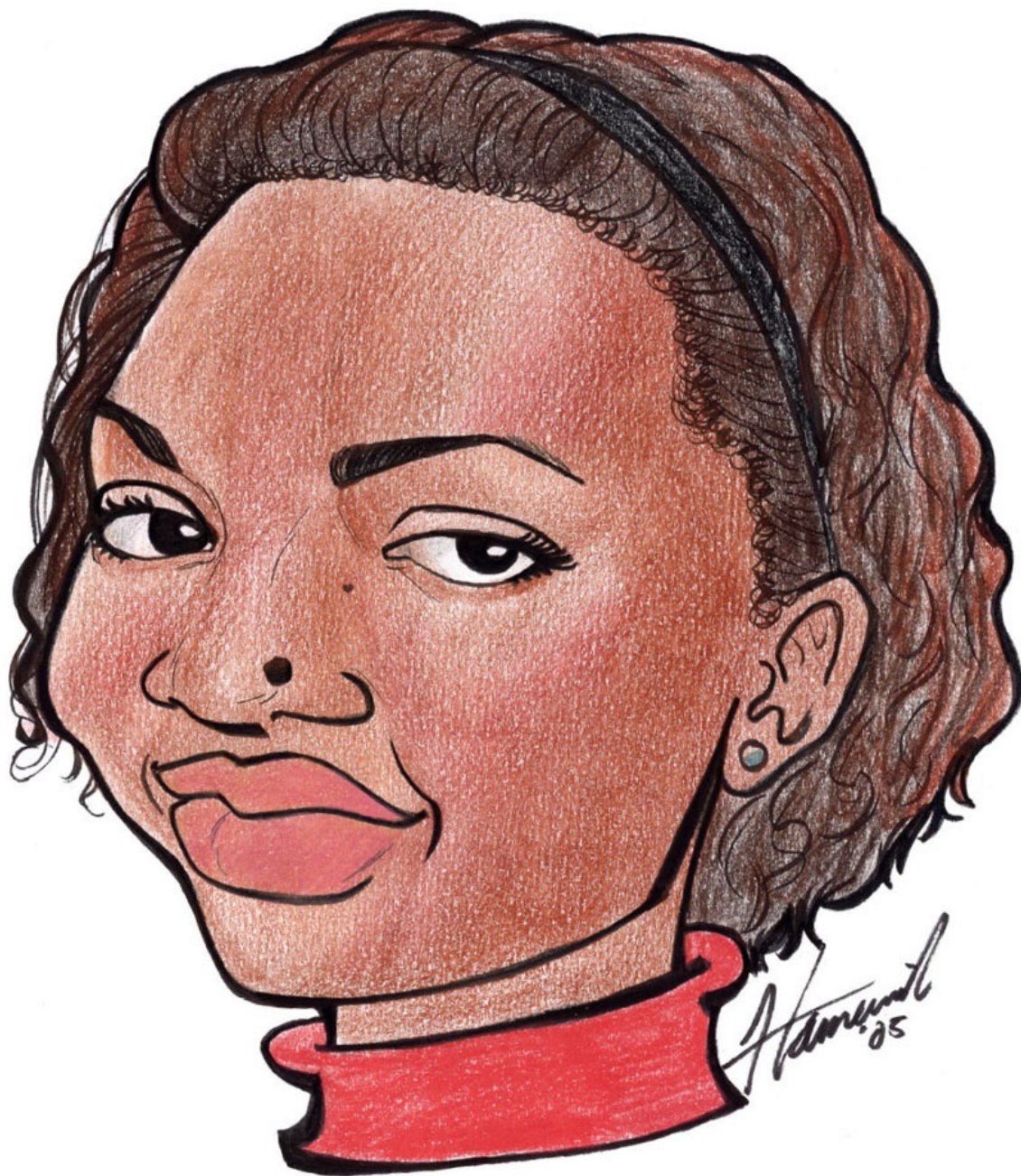


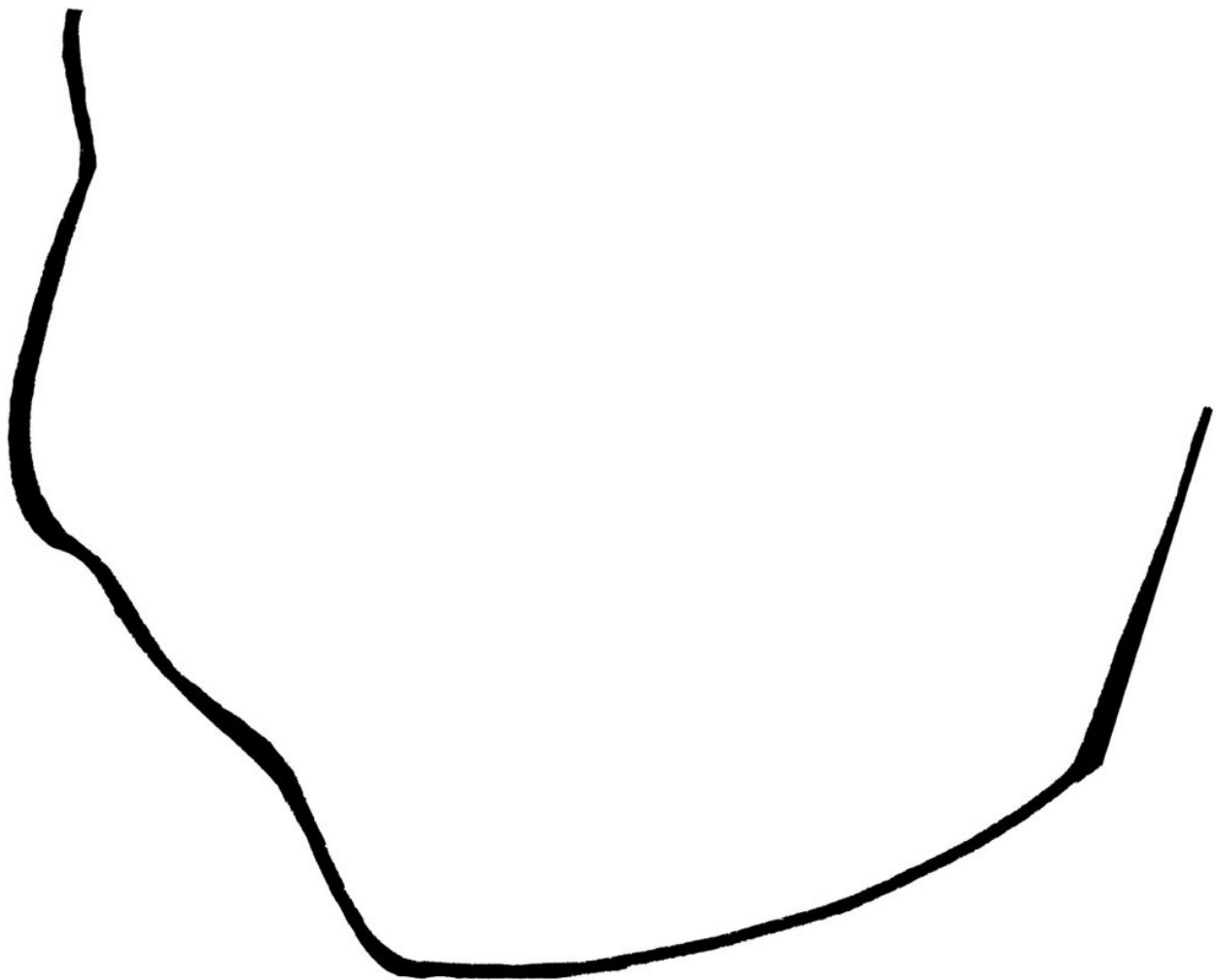
PASO 6: Termina el Cabello y Agrega el Cuello

Terminar el bosquejo. Agregue la línea del cabello 1 primero, luego el cuello y el cuello. Dibuja el cabello justo sobre las características. Mezcla los trazos decorativos con la línea 1.

El color realza los rostros étnicos

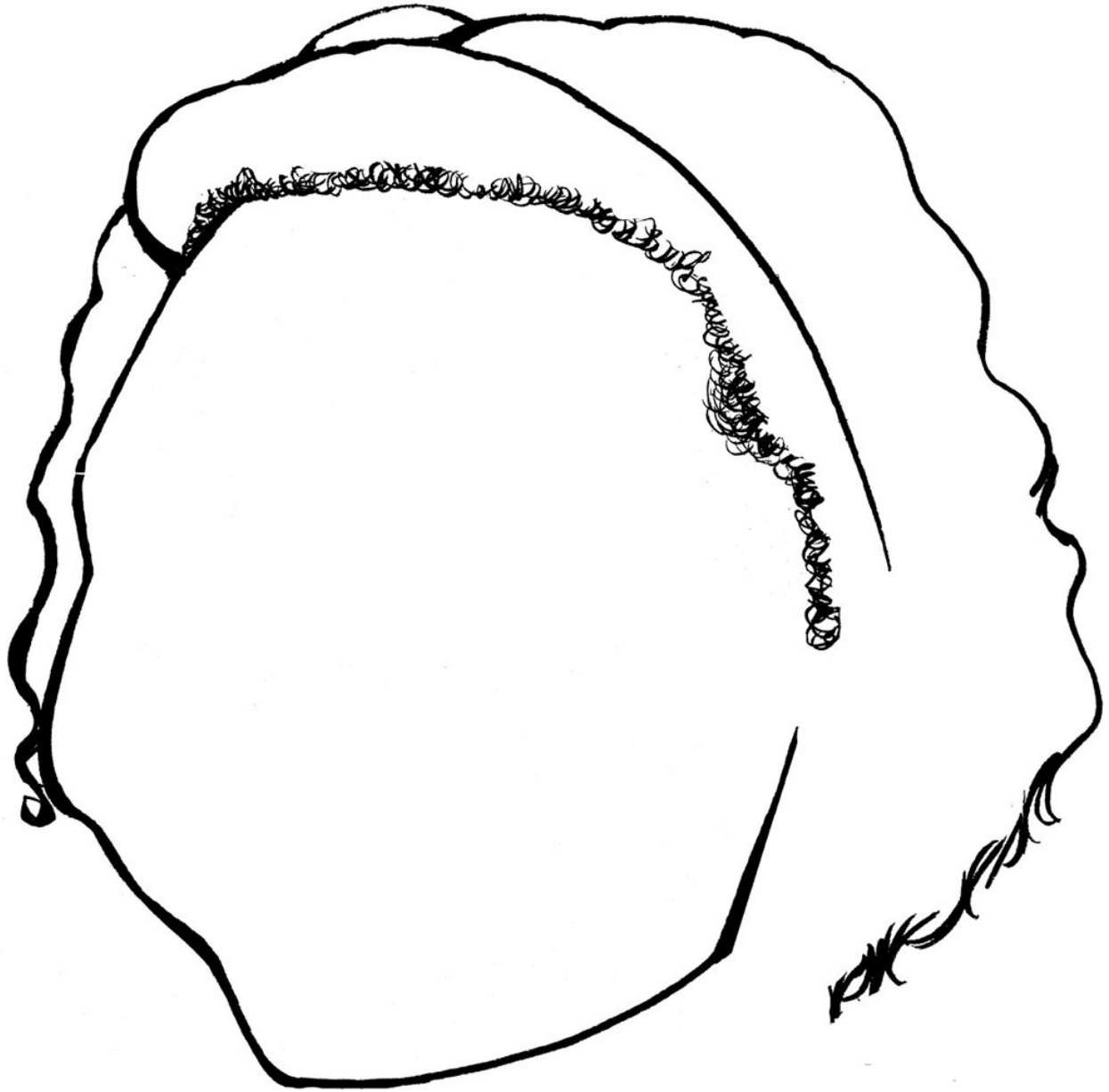
Preste mucha atención a las diferentes etnias. Capture el aspecto correcto en función de lo que ve, no de lo que cree que sabe. El color entonces realzará su dibujo.





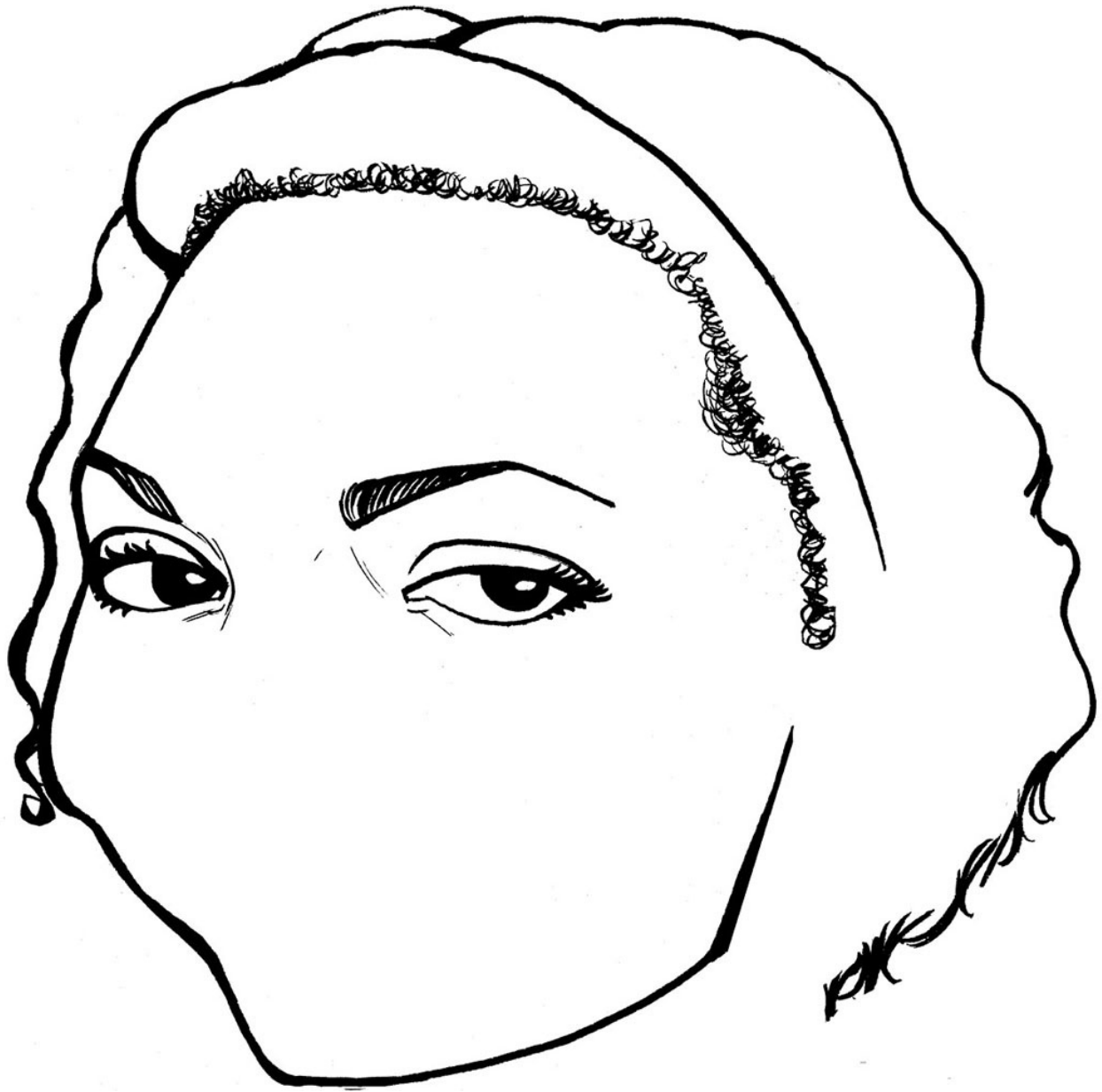
PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el linea de perfil Agrega la línea de la mandíbula si está bien definida.



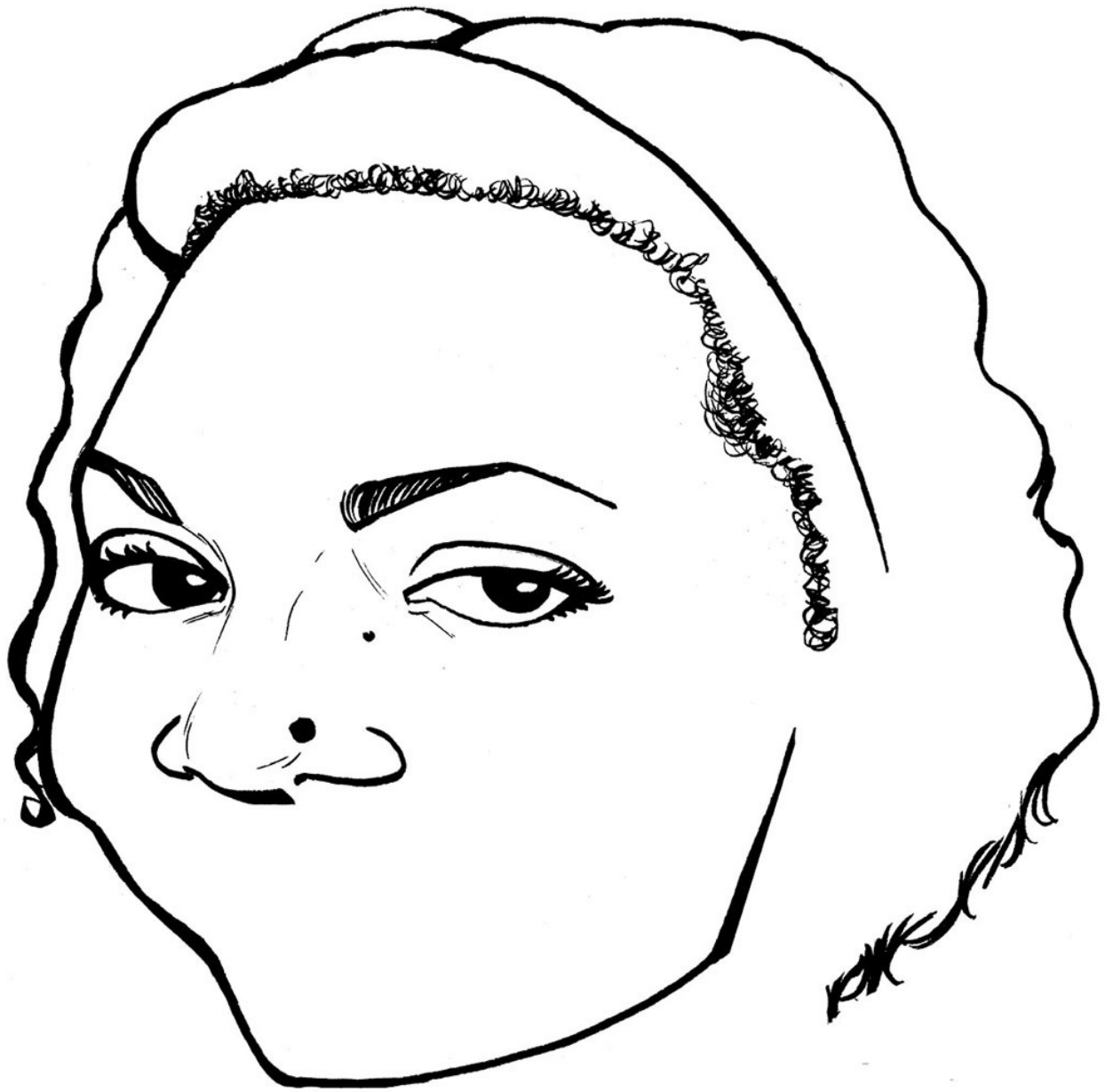
PASO 2: Agregar Cabello

Dibujar línea 1 del cabello. Fíjate en la textura y el volumen. Agregue la línea 2, rompiéndola solo donde hay capas en el cabello. Siempre incluya bandas para el cabello, colas de caballo o cualquier otra cosa que pueda estar en el cabello.



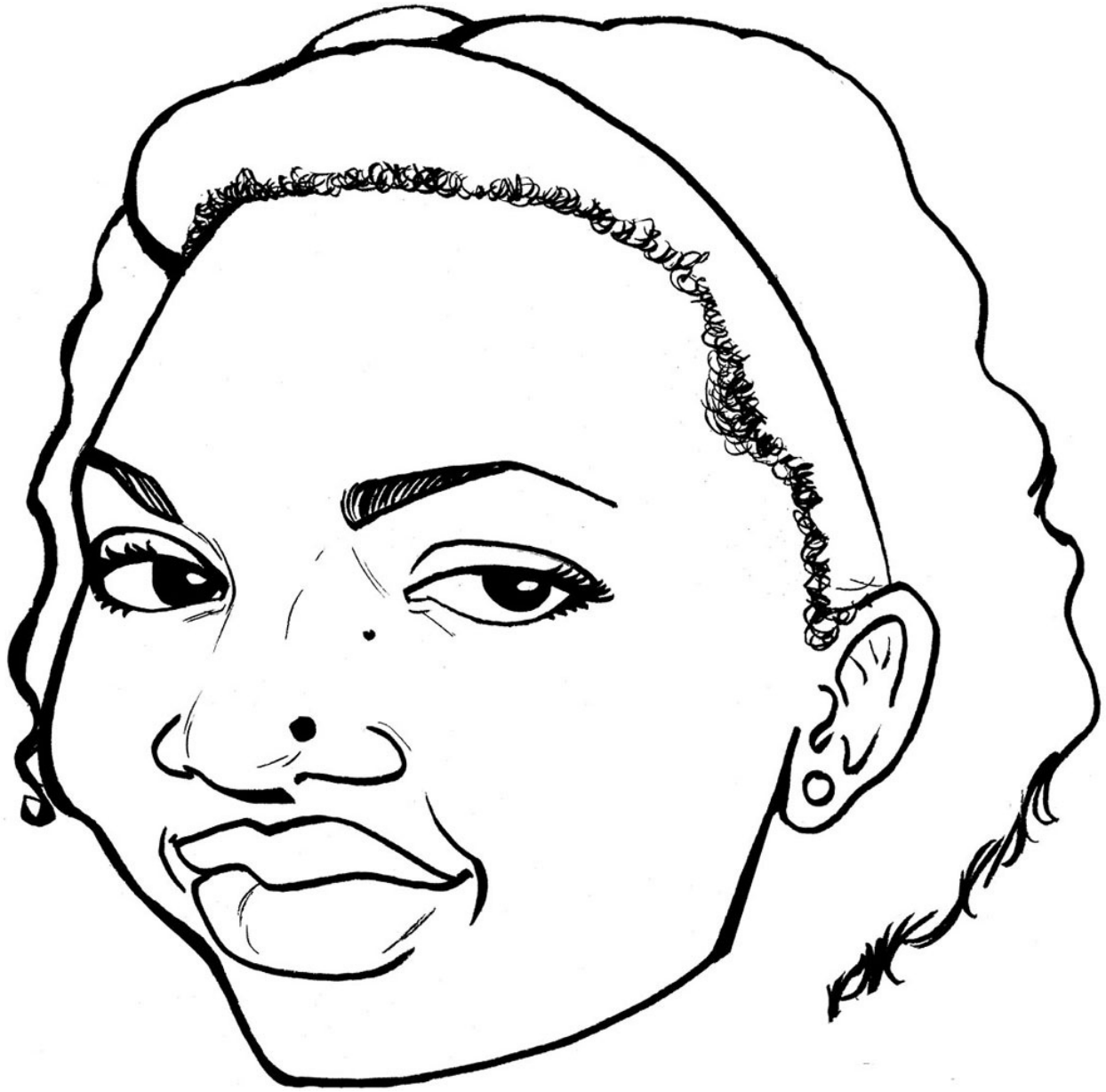
PASO 3: Comience a agregar funciones

Añade elcejas y ojos. Los ojos dicen mucho sobre la personalidad de alguien, y las cejas realmente pueden mostrar la expresión que deseas.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja el nariz. No tenga miedo de agregar características particulares, como lunares.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja el ojo y el área de la boca. Estudia la cantidad de espacio que ocupa la boca entre la nariz y el mentón. Las líneas de los labios son más gruesas cuando el personaje usa lápiz labial.



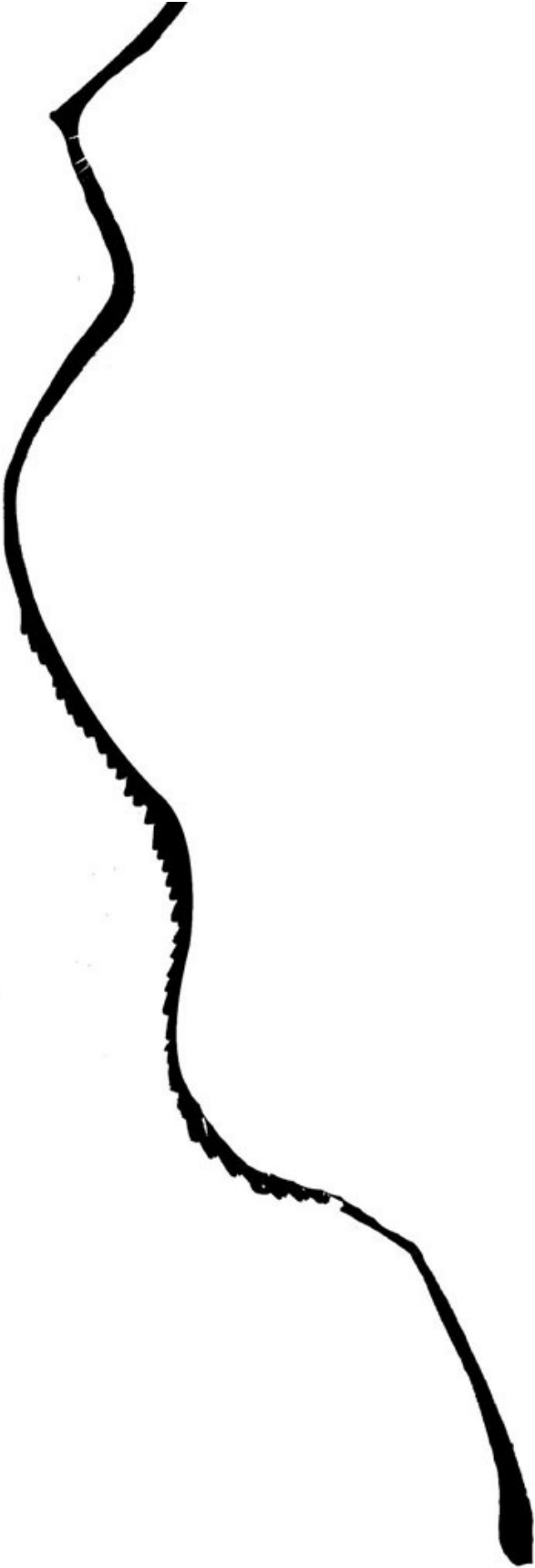
PASO 6: Agregue el cuello y los detalles

Añade el trazos decorativos y completar el dibujo. Fíjate que los trazos ondulados en el cabello ayudan a definir la textura. Los trazos metidos en la banda para la cabeza definen el flequillo.

Trabajar con un modelo dinámico

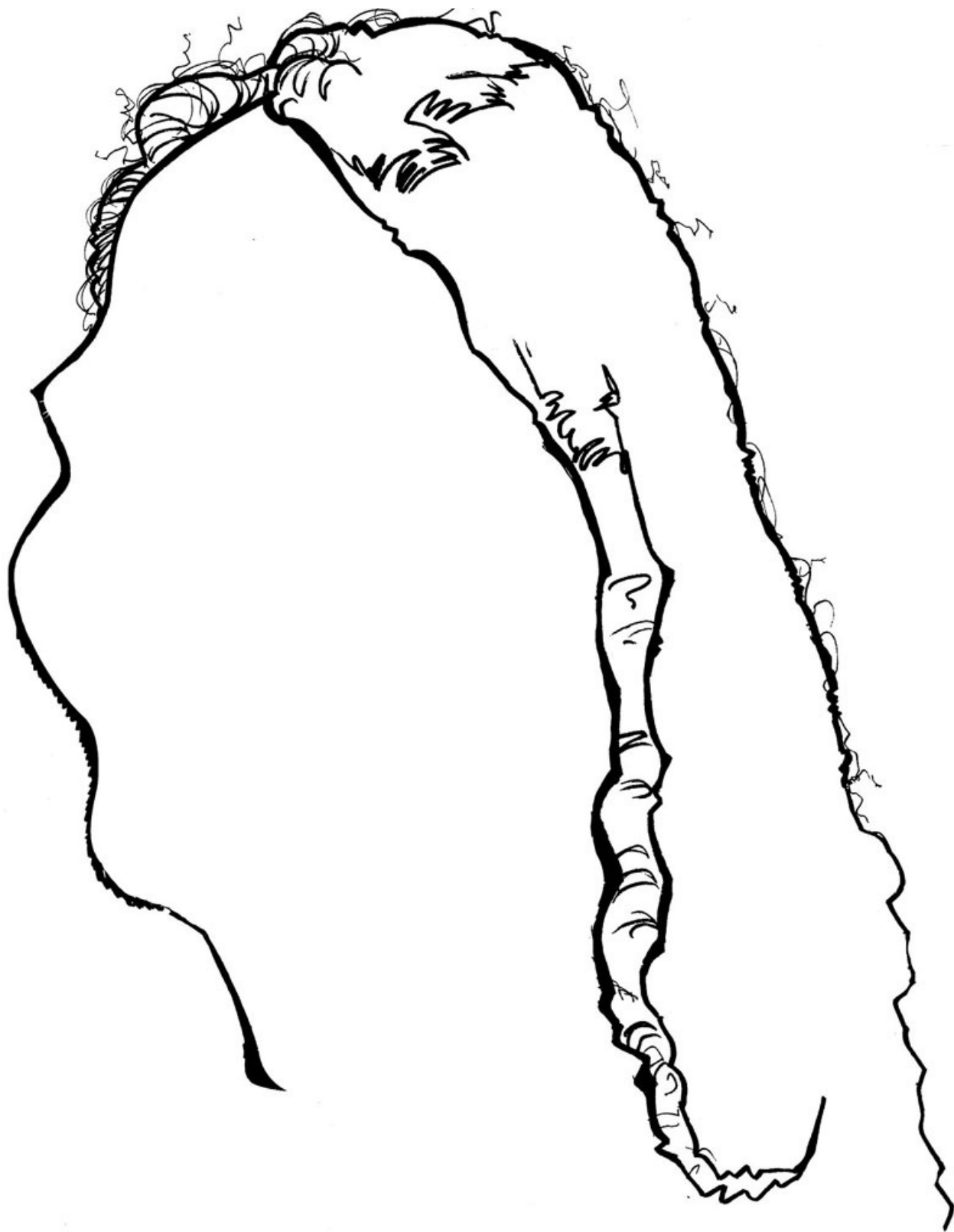
A veces encuentras un modelo dinámico que parece hecho para la caricatura y quieres volverte loco con el boceto. Respira hondo, relájate y sigue el proceso estándar. Averigua qué quieres exagerar primero y luego comienza a dibujar. Es posible que sienta la tentación de exagerar casi todo, pero no lo haga, solo elija un par de características.





PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil Observe las sutiles sugerencias de vello facial. Agrégalos después de dibujar la línea.



PASO 2: Agregar Cabello

Dibujar línea 1 del cabello, luego la línea 2. Escoge una o dos rastas de cabello, o trenzas, y agrégales muchos detalles. Tenga cuidado de no exagerar.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja el ojo. Agrega algunas sombras si te sientes seguro. Mantenga los trazos direccionales consistentes para no confundir a los espectadores.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja elnariz. La nariz es una gran característica para los hombres, pero mantenla simple para este boceto.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja elboca primero, luego agregue el vello facial que define la mitad inferior de la cara. Varíe las líneas y su grosor para crear ese aspecto desaliñado.



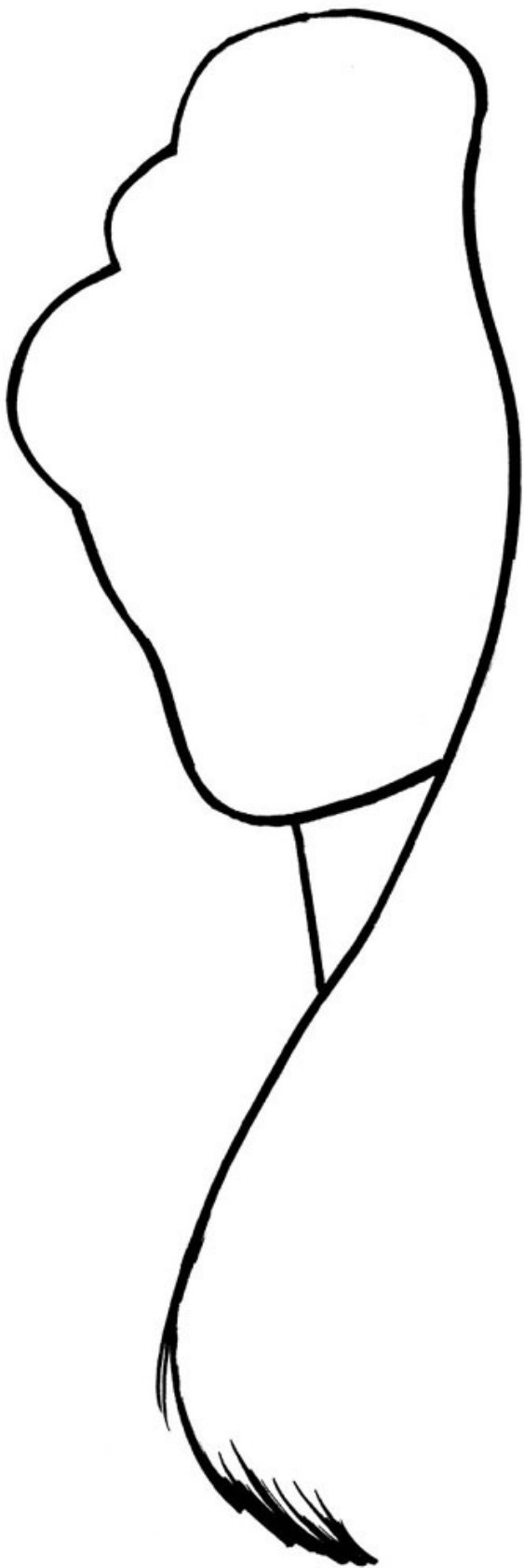
PASO 6: Agregue el cuello y los detalles

Completar la cabello con trazos decorativos, pero no demasiados. Tiene el pelo más oscuro, que vas a teñir. Mantén el cuello simple.

Hacer del cabello un elemento gráfico

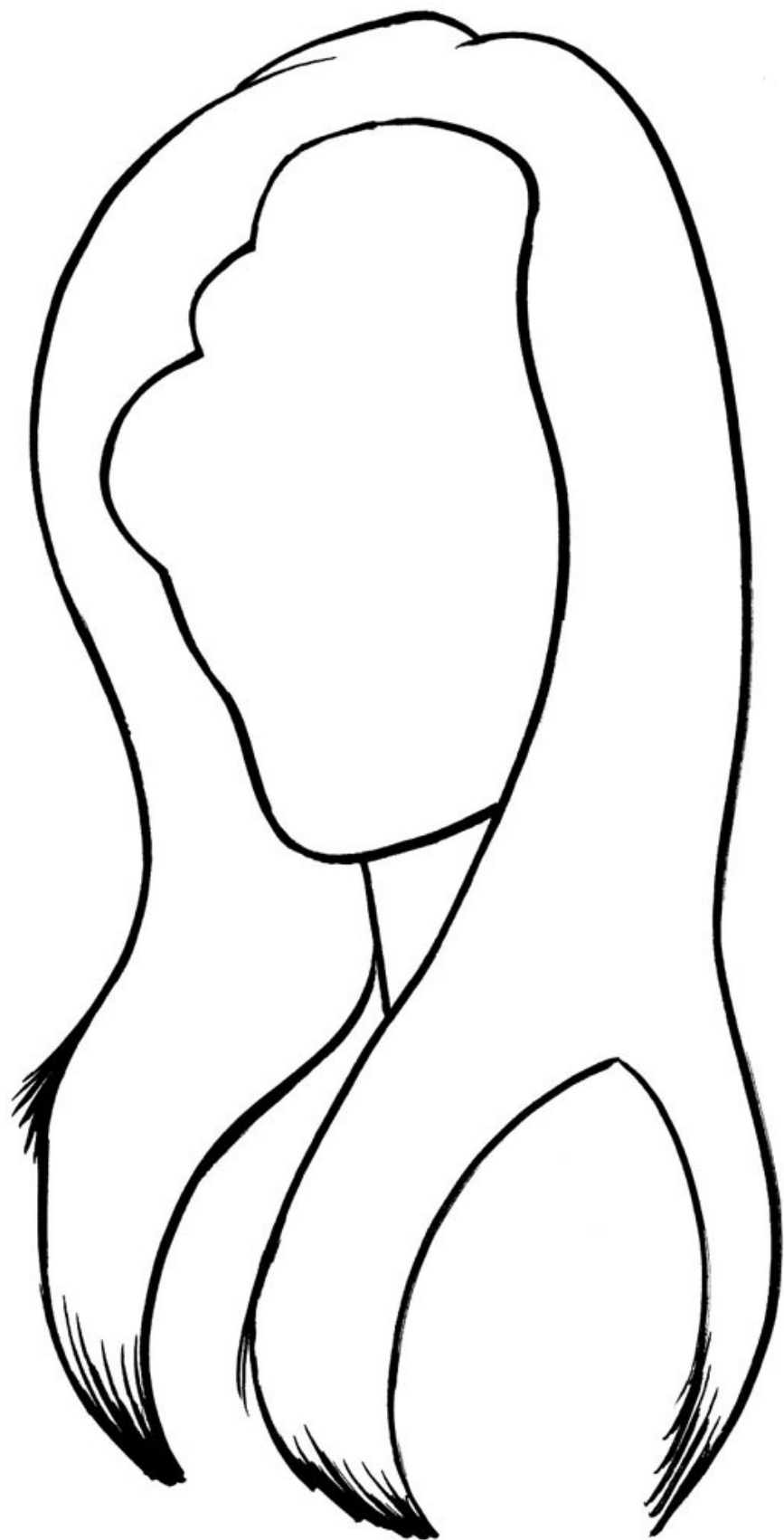
Una buena caricatura tiene áreas de detalle que son geniales a la vista. Para que los espectadores disfruten de esas áreas, debe equilibrar las áreas detalladas con elementos gráficos simples. Esto significa que las áreas que están alejadas de los detalles deben ser lo más simples posible. Las áreas simples no llaman la atención. Esto permite que los detalles se vean más rápido porque nuestros ojos van a los detalles rápidamente.





PASO 1: Dibujar la Estructura

Utilizar el el cabello como elemento gráfico para hacer más interesante el contorno del rostro.



PASO 2: Agregar Cabello

línea de dibujo2 del cabello es simple. Las formas simples permitirán que la cara atraiga más la atención.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Lata de gafasse agregarán más adelante en el dibujo si lo confunden en este punto. Cuando te pongas las gafas, dibújalas delante de los ojos.



PASO 4: Agregar más funciones

La narizencaja en su lugar. Recuerda, tiene que encajar con las formas originales de las mejillas que creaste.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Puede dibuje características de apariencia normal, pero cambiar el espacio entre ellas crea una apariencia exagerada, como se muestra aquí en la distancia entre la boca y la nariz.



PASO 6: Agregar detalles finales

agrega algunos Líneas decorativas al final. Asegúrate de no perderte nada.

Dibujar caricaturas de perfil

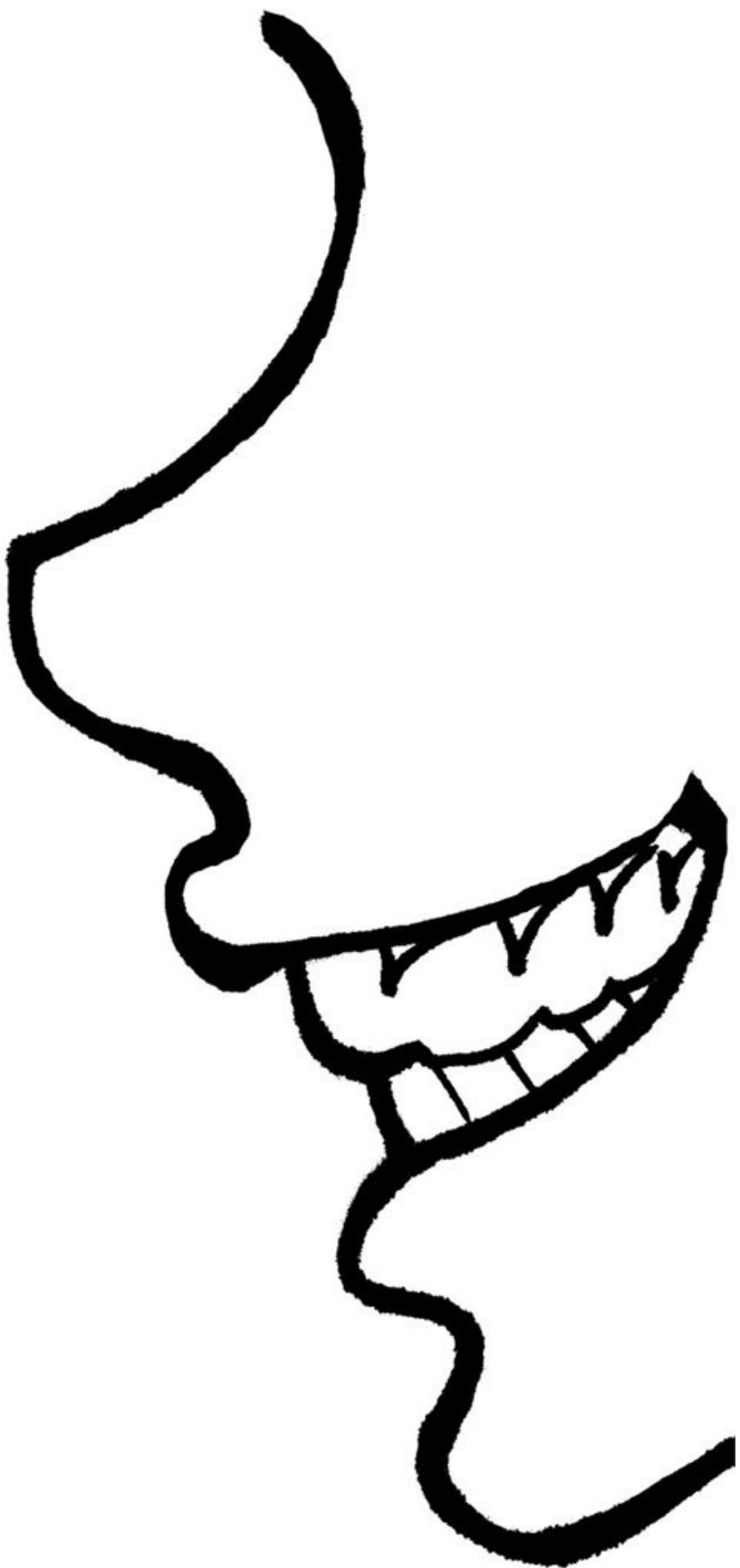
Proceso básico

Esta lección cubre el patrón básico que utilizará para los perfiles. Sigue la misma fórmula básica que usaste para dibujar la vista frontal y la vista de tres cuartos.



¡Use su imaginación!

Los modelos y las referencias son herramientas maravillosas, pero asegúrate de practicar dibujando con tu imaginación. Agudizará su perspectiva y sus habilidades. Tome los conceptos básicos que conoce y extiéndalos aún más.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empieza en el arco de la ceja y avanza hacia abajo por la línea del perfil de la cara. Captura la nariz y la boca con los dientes y detente en la barbilla.



PASO 2: Agregar Cabello

Continuar el perfila la línea de la frente y agrega la línea 1 del cabello. Luego agrega la línea 2 del cabello. La parte posterior de la cabeza es un buen lugar para exagerar la forma.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Trabaja tu hacia abajo de la cara a medida que dibuja las características. Comienza con las cejas, luego agrega los ojos.



PASO 4: Agregue más características

Agregue el fosa nasal y la mejilla.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

En **este** ejemplo, dibujó los dientes en el paso 1, así que ahora solo agregue los labios y complete la línea de la sonrisa.



PASO 6: Agregar detalles finales

Dibuja el ojo y sus detalles. Puede agregar algunos trazos decorativos en

el boceto ahora, si quieres.

Características faciales de perfil



Forma de ojo de perfil

Piense en el ojo de perfil como la letra "A" inclinada hacia un lado.



Dibujar el ojo

Dibuja la abertura superior, la abertura inferior y luego los párpados. Luego viene el iris, la pupila y el punto culminante.

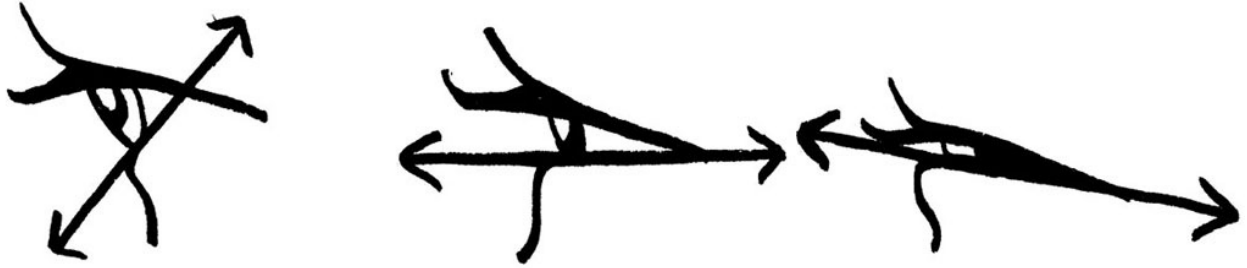
Termina con pestañas, si es necesario.



Colocación de los puntos de anclaje y pivote

Hay puntos de anclaje y pivote en el ojo del perfil. Use la abertura superior y la esquina posterior del ojo.

Fijate en los ángulos de cada uno de los ejemplos.



Colocación del párpado inferior

El párpado inferior se inclina de muchas maneras. Practique los diversos ángulos para que pueda ajustar fácilmente para diferentes expresiones

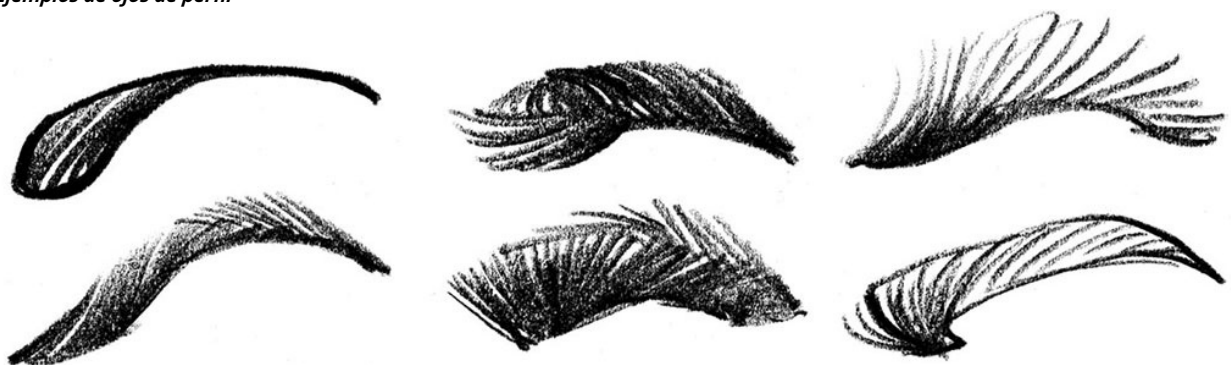


Perfil Indicaciones de color de ojos

Son (de izquierda a derecha): azul, avellana, marrón claro y marrón oscuro.

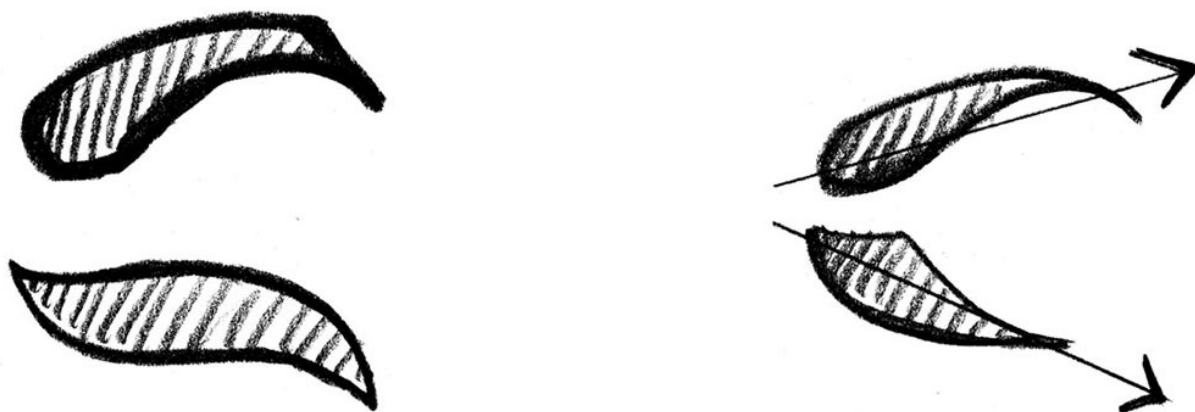


Ejemplos de ojos de perfil



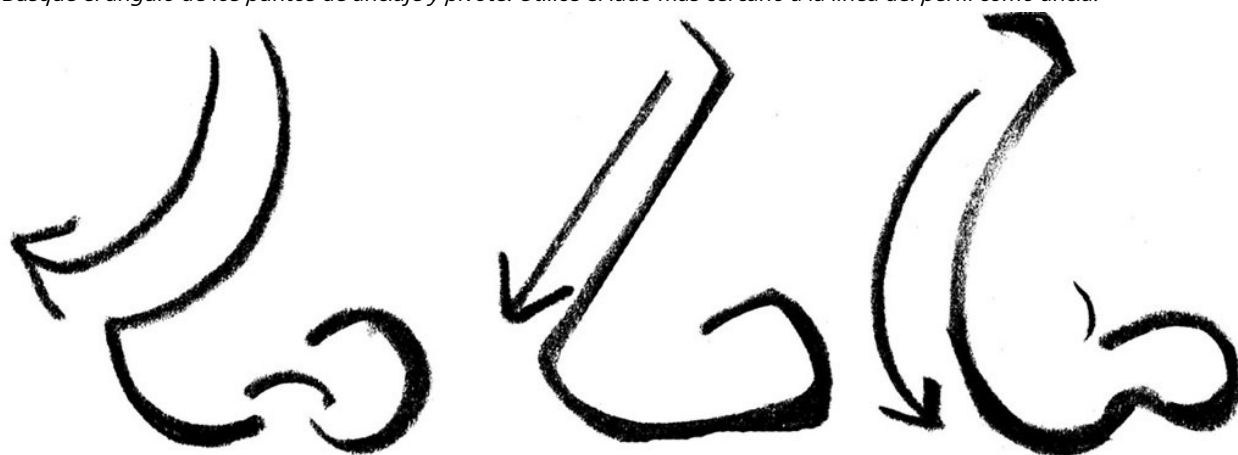
Cejas de perfil

Las cejas vienen en muchas formas, colores y texturas. Pueden ser peinados o naturales, lisos u ondulados, y claro u oscuro.



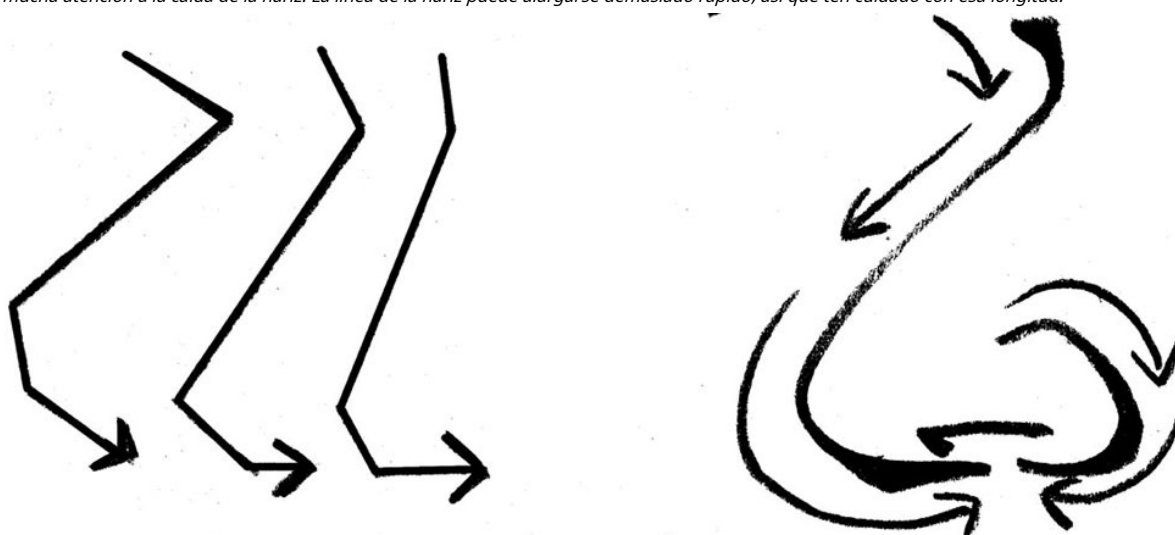
Ancla y pivota tus cejas

Busque el ángulo de los puntos de anclaje y pivote. Utilice el lado más cercano a la línea del perfil como ancla.



Dibujo de narices de perfil

Preste mucha atención a la caída de la nariz. La línea de la nariz puede alargarse demasiado rápido, así que ten cuidado con esa longitud.



Trabaja abajo, no arriba

Avanza hacia abajo por el eje de la nariz. Empujar el marcador hacia arriba en la página al dibujar la nariz de perfil parecerá incómodo.



Ejemplos de nariz de perfil

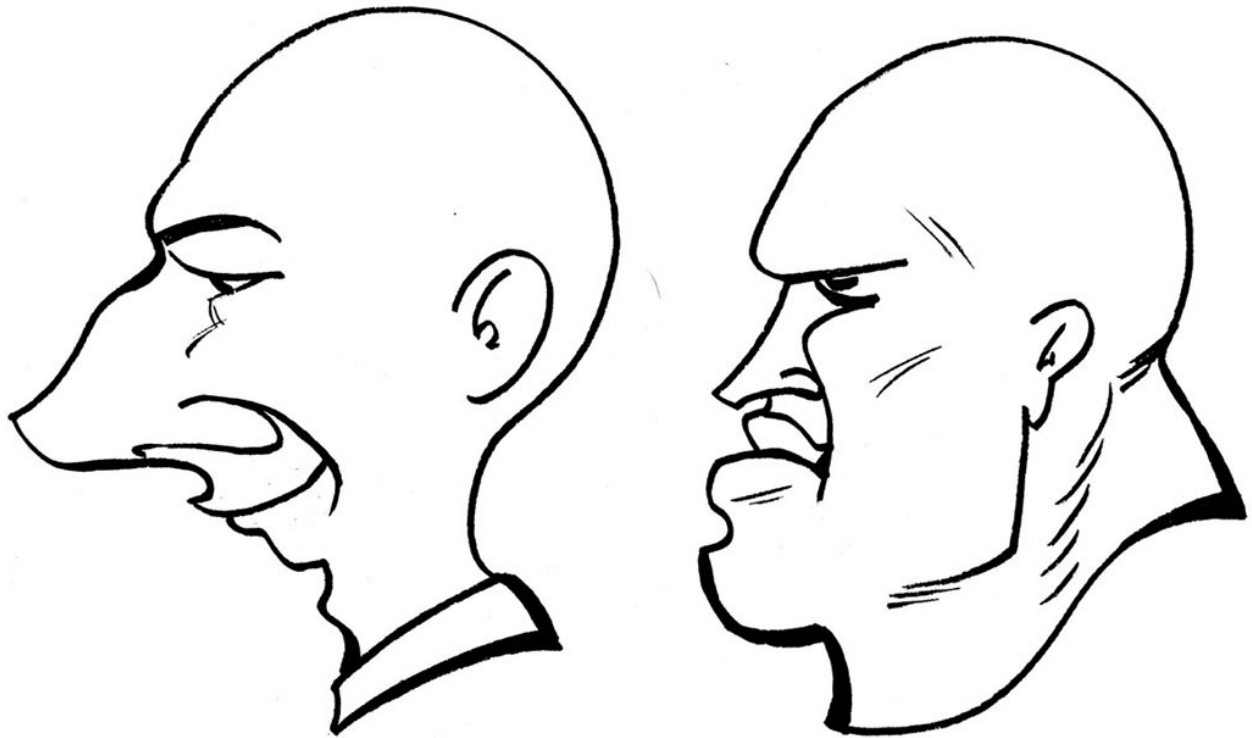


Ejemplos de boca de perfil



Formación de la boca del perfil

La boca formará parte de la línea del perfil. Ábrete camino hacia abajo y hacia la boca. Rompe la línea solo cuando necesario. Los dientes, los labios y las líneas de la sonrisa deben hacerse en último lugar.



Agregar un cuello

El cuello tendrá un gran efecto en el dibujo. Tenga en cuenta que un cuello grande en una mujer la hará parecer un jugador de fútbol.



Dibujar el cabello de perfil

Hairline 1 crea el área facial. La línea de cabello 2 crea la silueta de la caricatura. trazos decorativos siempre debe agregarse al final.

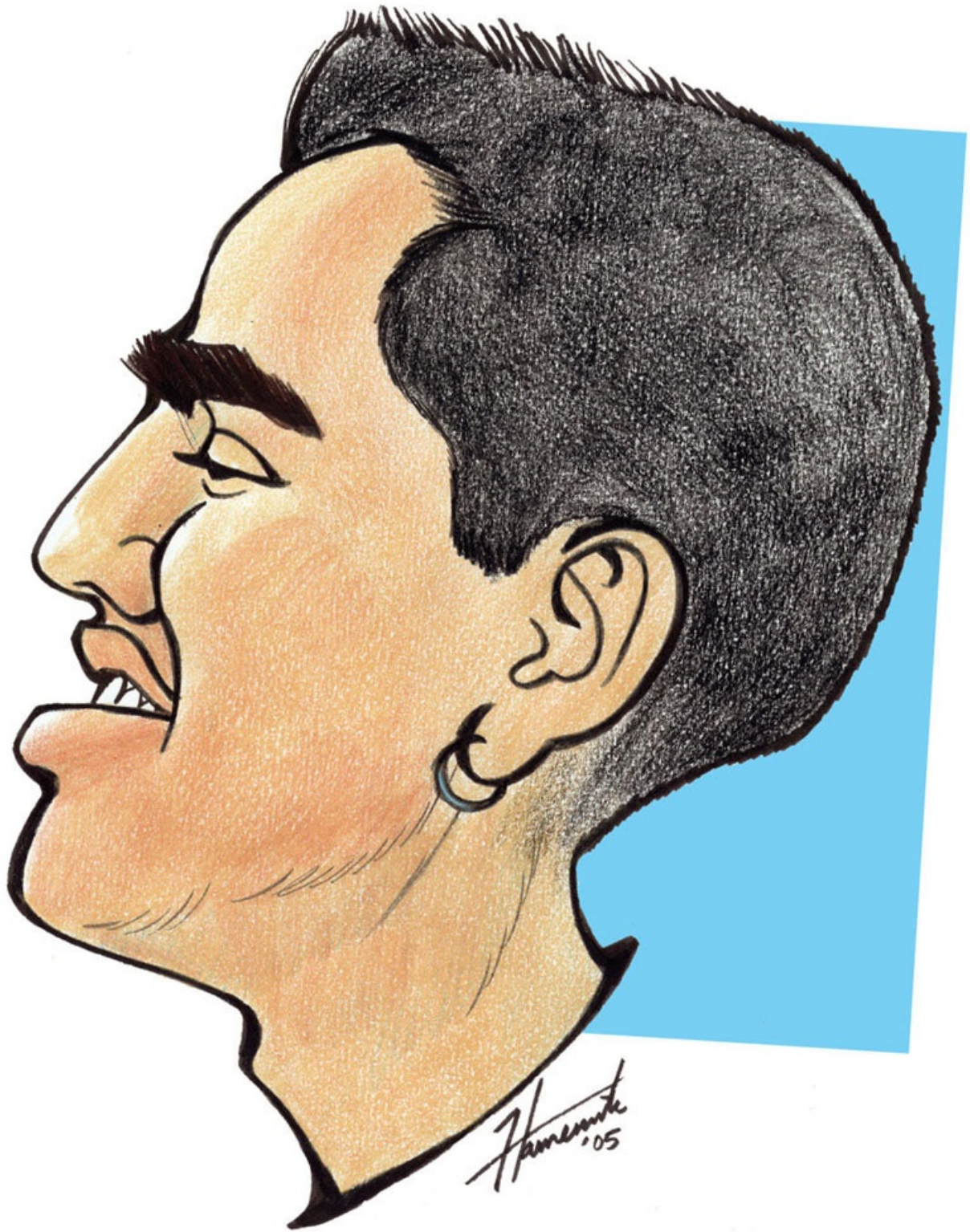


La línea de perfil y la silueta del cabello son la clave

¿Te das cuenta de cómo solo la línea del perfil y la silueta del cabello forman la imagen aquí? vienen las características segundo a estas dos líneas en un boceto de perfil.

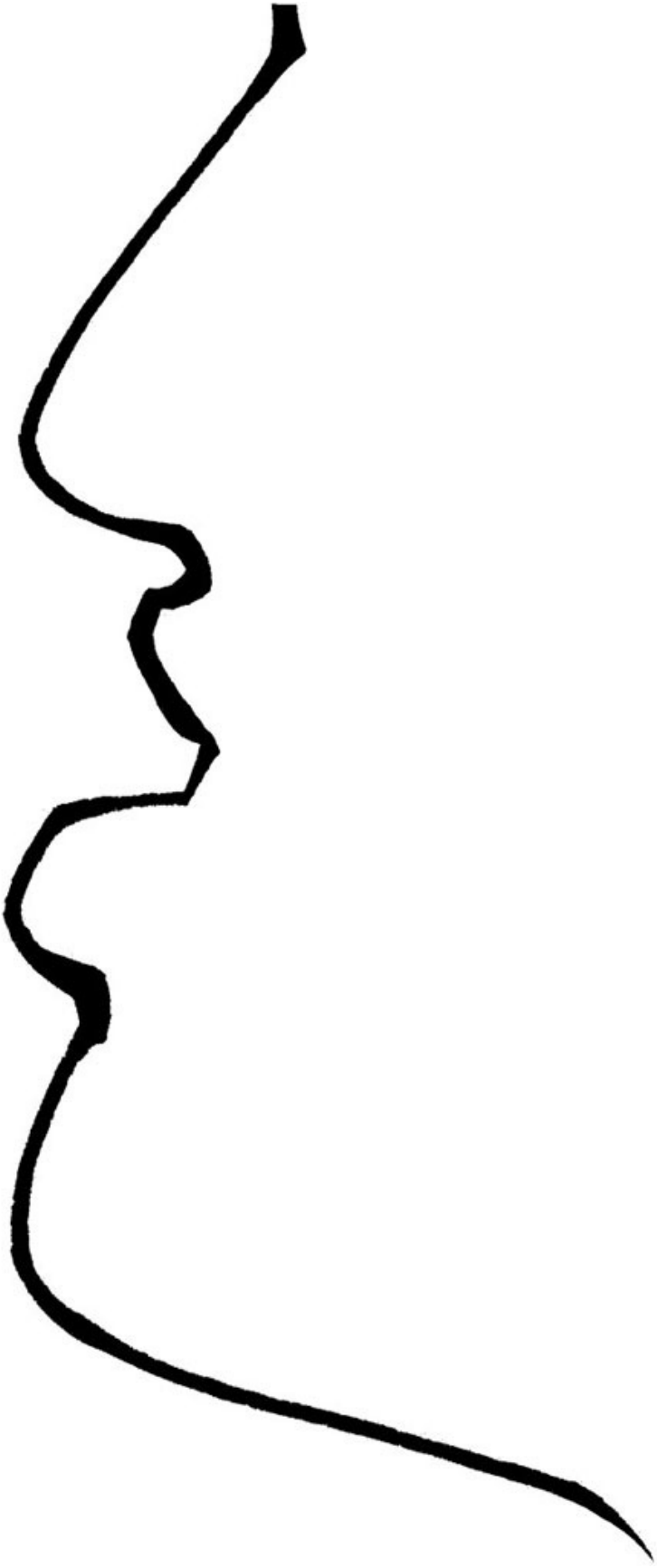
Variación de la línea de perfil

Siempre comienza un boceto de perfil con la línea de perfil, pero esa línea y su ángulo pueden tener innumerables variaciones. La línea de perfil de la cara revela la mayor cantidad de carácter. Siéntete libre de diseñar los trazos. Las líneas deben ser rectas o simples curvas en "C". Las formas cuadradas deben hacerse más cuadradas; las formas redondas deben hacerse más redondas. Esto ayuda a simplificarlo.



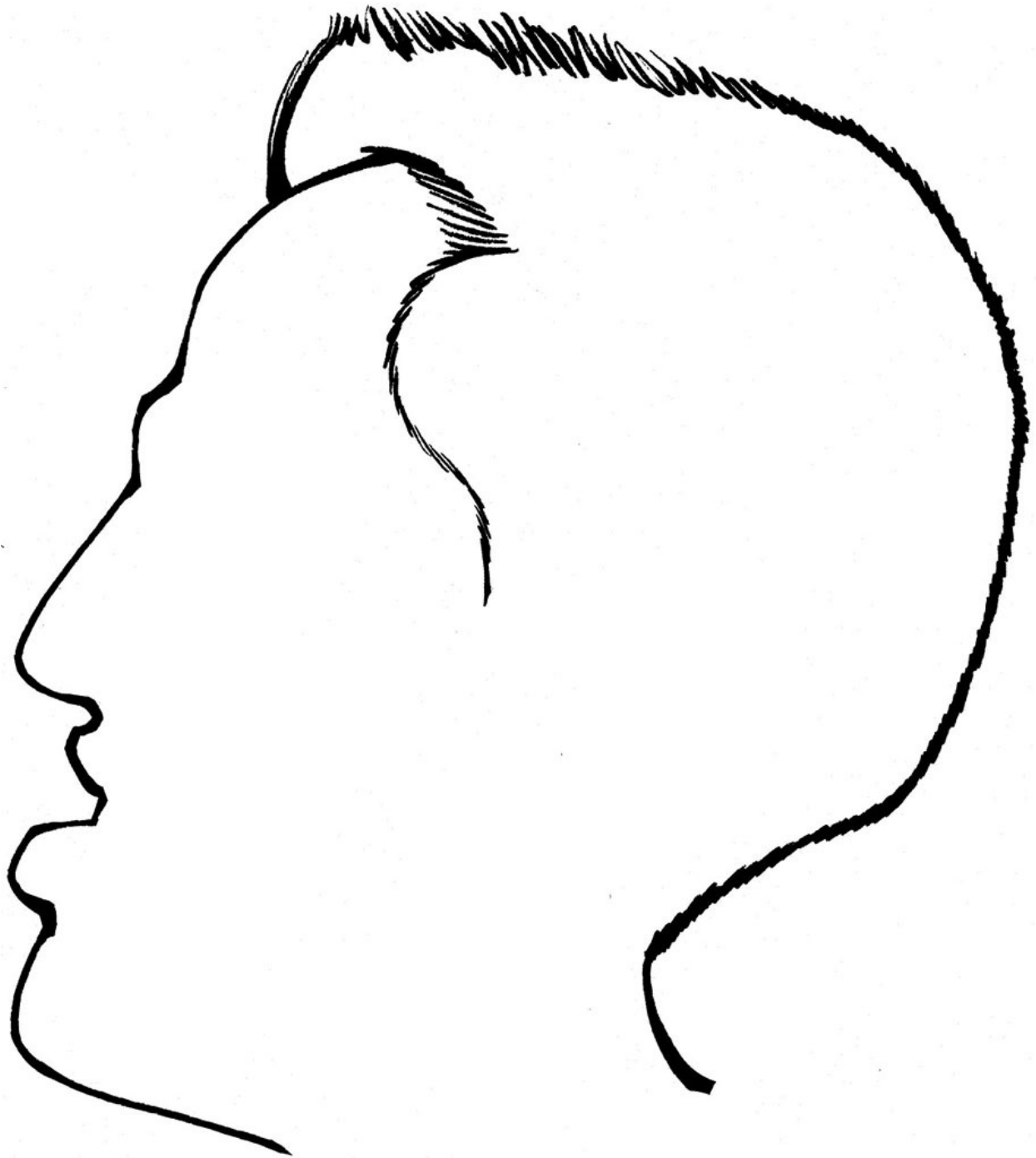
Peinar el cabello corto

Cuando dibuje cabello muy corto, dibuje la forma de la cabeza con la línea más delgada y ligera que pueda dibujar. Luego repásalo con los trazos de pelo. La primera línea te ayudará a obtener la forma correcta; el segundo te ayudará a concentrarte en lograr el cabello correcto.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el contorno del perfil. Compare este paso con el primer paso de cada demostración anterior. ¿Ver la diferencia? Diseña cada trazo.



PASO 2: Agregar Cabello

Dibujar líneas1 y 2 del cabello para configurar el resto del boceto. Mejore las formas de la cabeza para obtener un boceto más interesante. Podrías acortar la espalda y convertirla en una cabeza alta y delgada, o alargar la espalda para crear un cráneo enorme.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja el forma de cejas y ojos. Si no puede ver partes del ojo, no las dibuje. Puede enfatizar otras áreas de la cara para equilibrar las características más pequeñas.



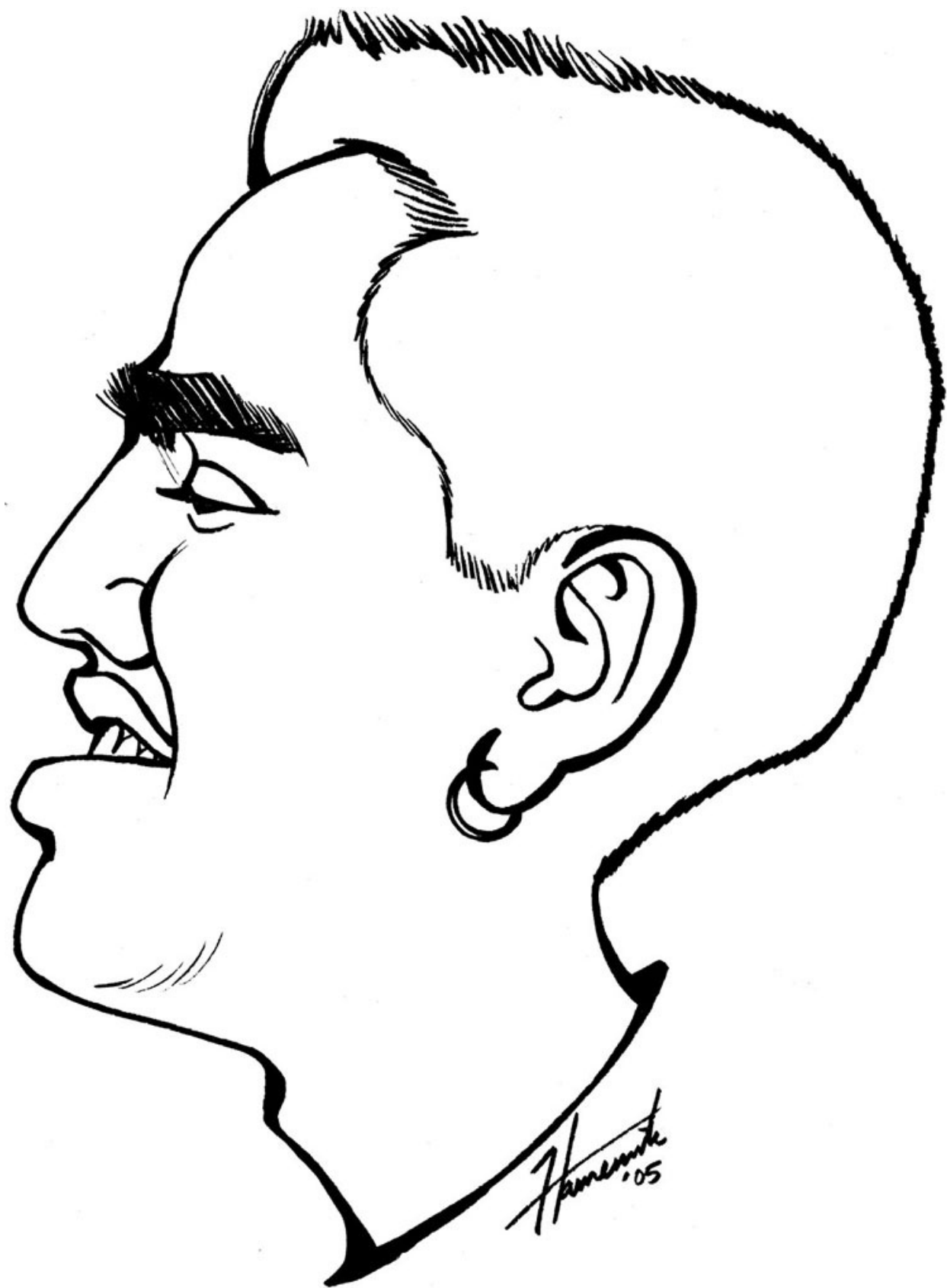
PASO 4: Agregar más funciones

Añade el fosa nasal y mejilla usando sus puntos de anclaje y pivote. ¿Notas la distancia entre la nariz y el labio superior? Esta es una característica importante a capturar.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Intentar capturar las características de la boca. Los labios son grandes, pero no se confundirá con lápiz labial en esta cara. Encaja perfectamente.



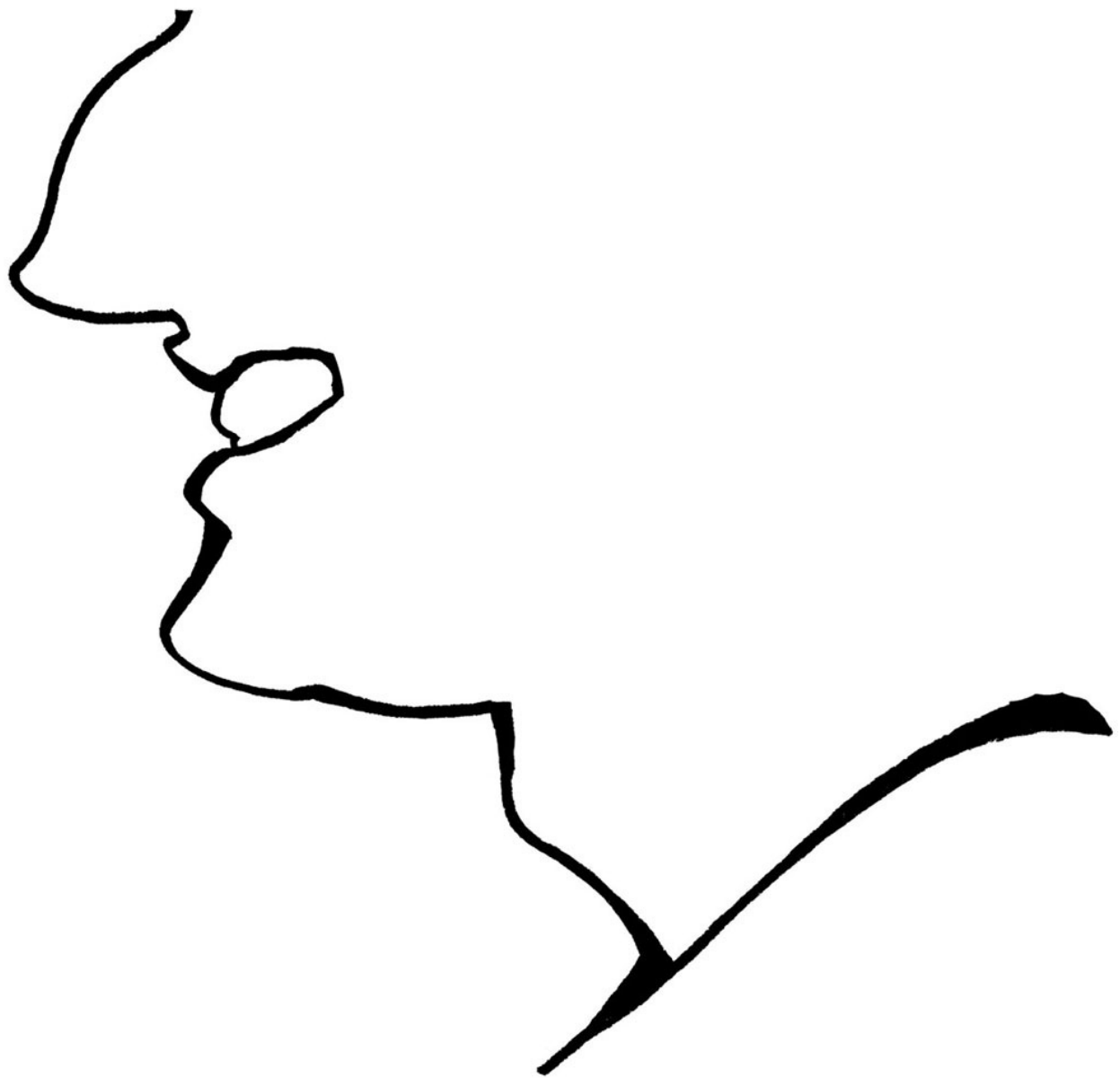
PASO 6: Agregue el cuello

Completar laboceto, agregando la manzana de Adán. Los ojos, la nariz y la boca no son las únicas características que puedes enfatizar.

Dibujar un perfil complejo

A veces, la línea del perfil es muy complicada debido a las características fuertes. No se apresure en este boceto. Reduzca la velocidad y aborde cada sección individualmente. Desea que esas características únicas se destaquen, ¡pero también tienen que ir juntas!





PASO 1: Dibujar la Estructura

Planifica con cuidado y establecer qué características sobresalen más o menos.

Relaciona todo lo demás con esos puntos. La ceja y la nariz pueden proporcionar los puntos de anclaje para el resto de la línea del perfil. Aquí, comenzamos con la parte superior de la nariz porque el sombrero del hombre ocultará la ceja.



PASO 2: Agrega el sombrero

Dibuja el sombrero como la línea del cabello. Memoriza cómo dibujar sombreros. Puede repetir la misma forma básica de sombrero para cada boceto. Luego, más adelante, es más fácil agregar más detalles al sombrero.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Añade el área de los ojos Si la ceja está debajo del sombrero, déjalo afuera. Asegúrese de que la indicación del color de los ojos sea correcta.



PASO 4: Agregar más funciones

Dibuja el fosa nasal y línea de las mejillas. Es simple y sencillo si sigue los puntos de anclaje y pivote que ha establecido.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Añade ellabios, dientes, encías, hoyuelos y cualquier otra característica menor de la boca.



PASO 6: Agrega el Cabello y los Detalles Finales

Añade el pelo y la parte de la oreja que se ve. Dibuja el color, el volumen y la textura del cabello correctamente. Tenga en cuenta que el cuello se completó en el paso 1 cuando establecimos las características más y menos prominentes de la cara (su hueso de Adán es bastante notable).

Usar líneas gruesas de lápiz

Al dibujar con marcadores, puede lograr fácilmente diferentes grosores de línea. En lápiz, tienes que volver y engrosar las líneas donde quieras enfatizar. Asegúrese de mantenerlo estilizado, no comience a dibujar de manera realista.



Saborea las líneas perdidas

Es posible que haya líneas sueltas en su boceto que desee borrar. Déjalos. ¡Los retratos cómicos son rápidos y espontáneos! Estas líneas perdidas añaden carácter a tu dibujo. Si cometes un error tan grande, empieza de nuevo.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja el línea de perfil Piensa en cuánto espacio necesitarás para el resto de la cabeza. Vuelve y engrosa cualquier área que quieras enfatizar.



PASO 2: Agregar Cabello

Dibujar línea 1 del cabello. "Línea" 1 no significa que se compone de un trazo continuo. Usa tantos como necesites para obtener el aspecto del cabello. La línea 2 es una forma simple. Divide la línea del cabello (en este caso, cerca de la frente) para mostrar la longitud del cabello.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Dibuja el ceja, siguiendo la dirección en que crecen los vellos. Luego agrega el ojo.



PASO 4: Agregar más funciones

Añade el fosa nasal y la línea de la mejilla. Observe que hasta ahora se ha utilizado la misma línea en todos los bocetos de perfil. Lo que cambia es el ángulo y la distancia.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

Dibuja el boca. Si los labios son muy pequeños, puedes omitir uno o ambos. Esta es otra forma de exageración.

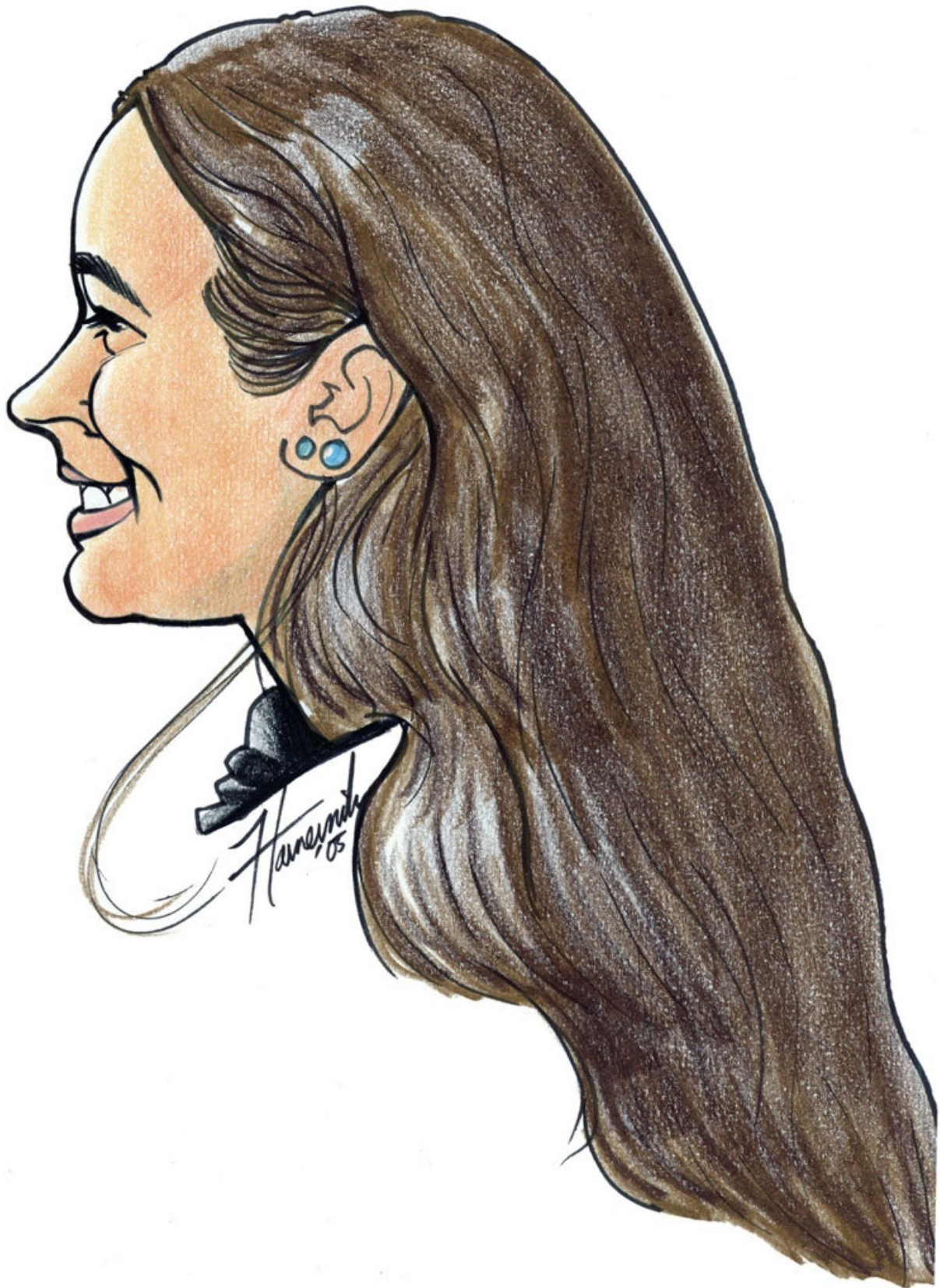


PASO 6: Agregue el cuello

Terminar el dibuje completando primero la forma del cabello, luego la línea del cuello y el cuello. Agregue los trazos decorativos al final.

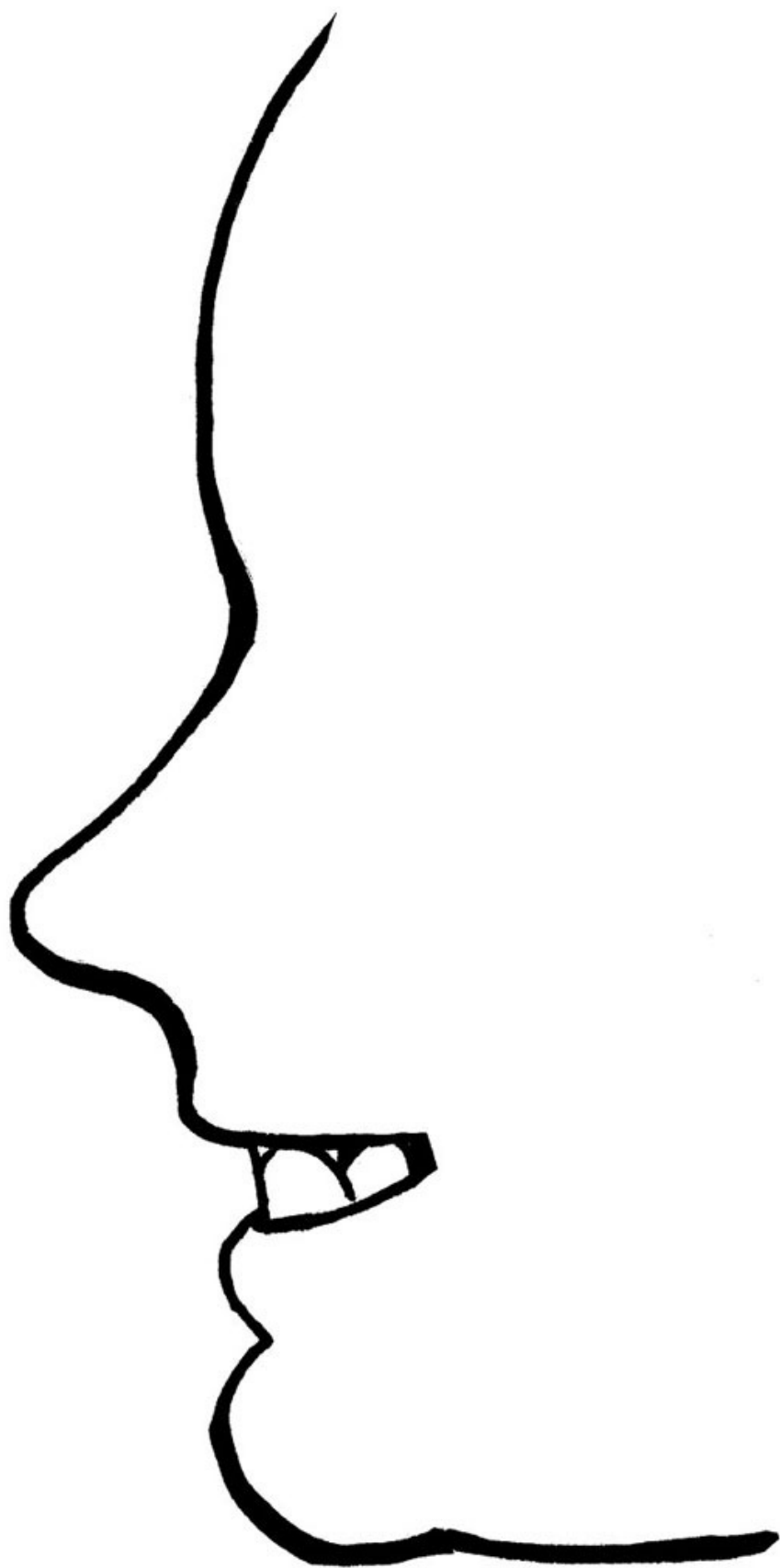
Dibujar pelo largo, largo

El cabello largo puede ser realmente desafiante, así que planee con anticipación. Si quieres dibujar todo el cabello, tendrás que dibujar una cabeza mucho más pequeña para que quepa todo. Si está dibujando con un marcador grueso, una cabeza pequeña puede ser difícil de dibujar. Por otro lado, si está dibujando con un lápiz delgado, dibujar todo ese cabello puede llevar mucho tiempo. Y recuerda, tendrás que colorearlo todo más tarde. Considere estas cosas antes de comenzar a dibujar.



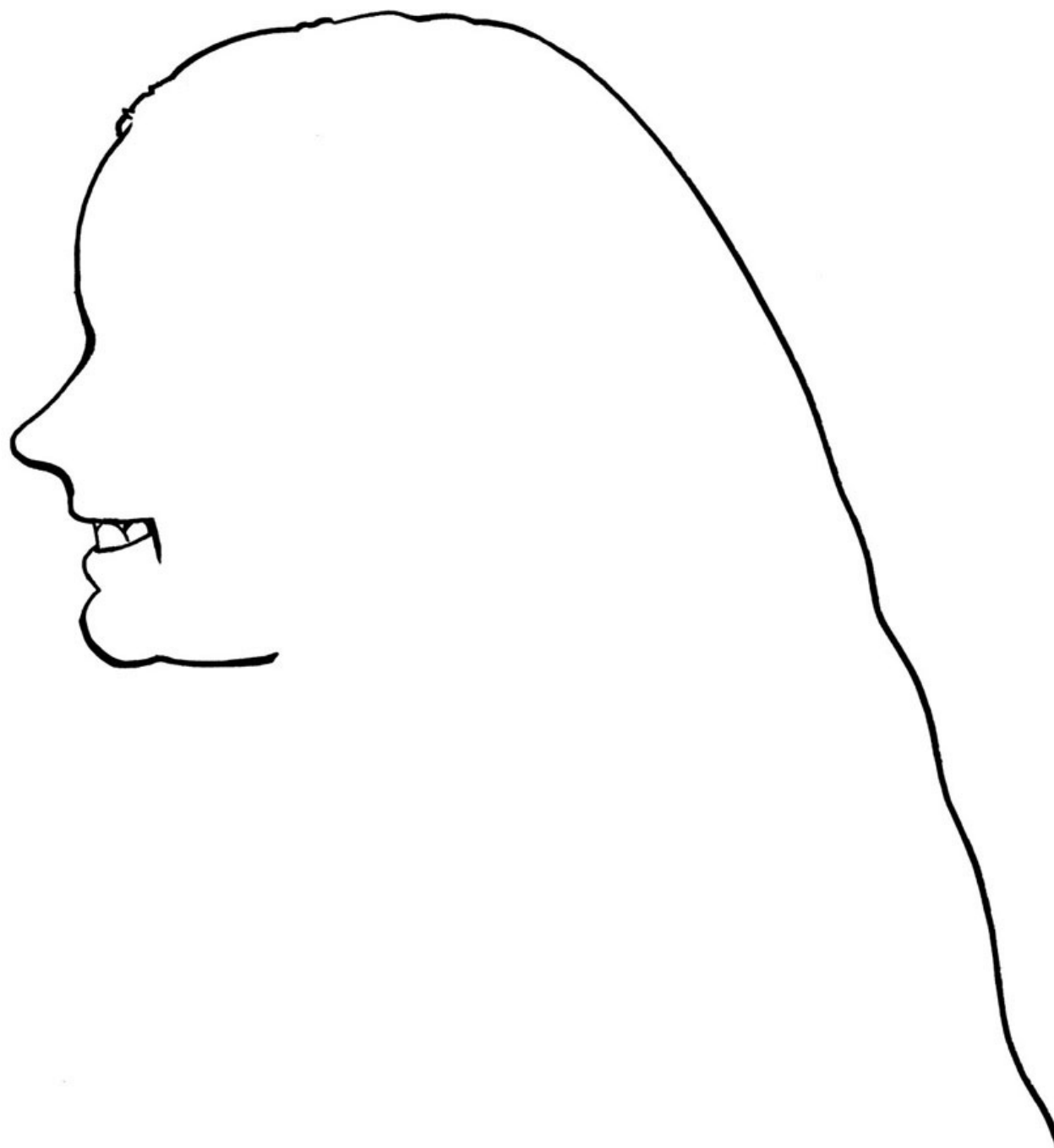
Perder el cabello largo

Dibuja desde una vista de tres cuartos o una vista frontal si quieres quitarle énfasis al cabello.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar con la línea de perfil. Puedes incorporar la frente con esta línea si quieres.



PASO 2: Agrega el Cabello

por muy cabello largo, primero dibuje la línea 2 del cabello para saber cuánto cabello cabe realmente en la página. También puede compararlo con la cabeza para obtener el aspecto que está tratando de lograr.



PASO 3: Comience a agregar funciones

Añadir línea 1 del cabello. Incluye la oreja como parte de la línea 1. Dibuja el cabello en secciones, agregando algunas líneas decorativas a medida que avanzas. Dibuja el ojo a continuación.



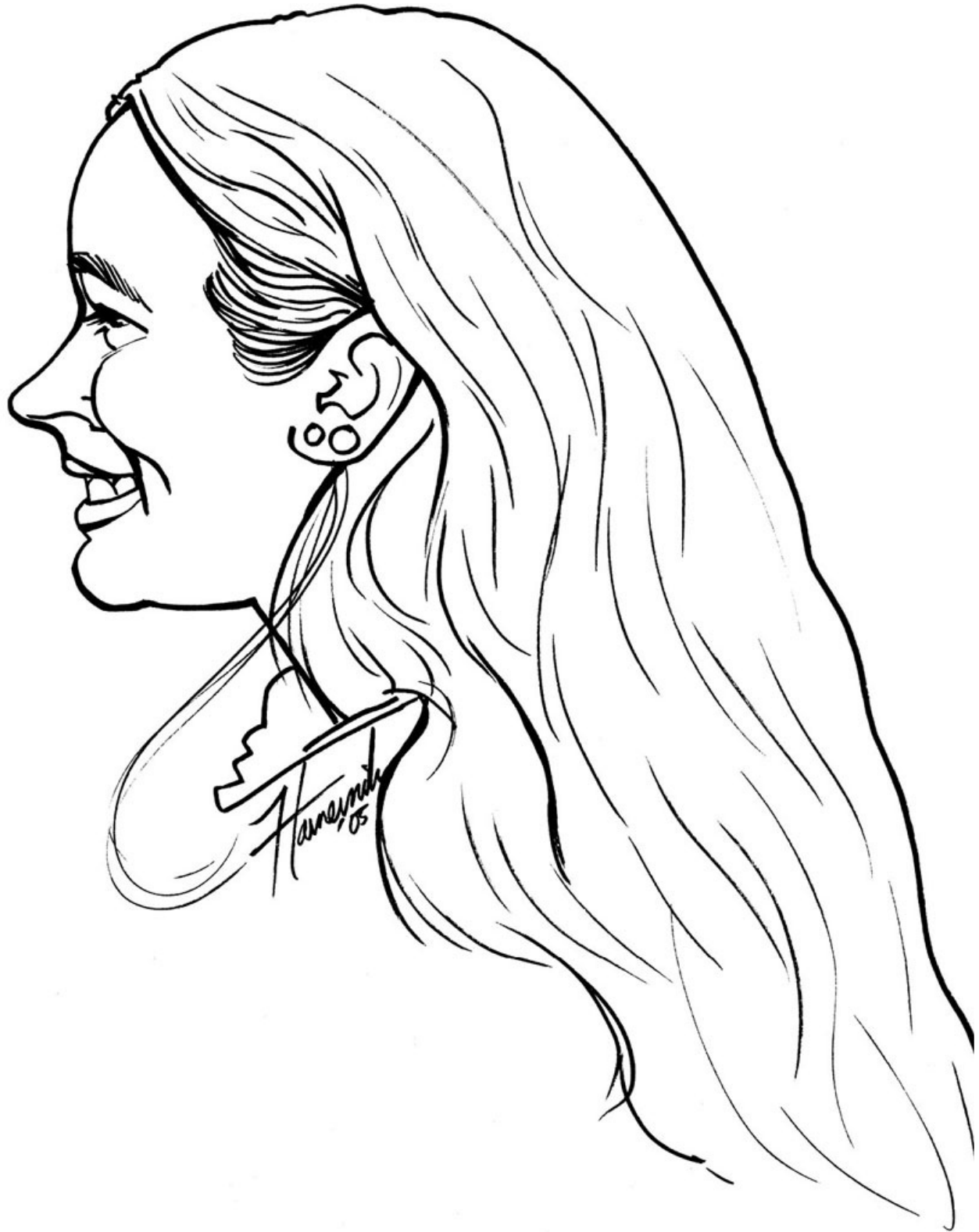
PASO 4: Agregar más funciones

Añade el detalle en la nariz y la línea de las mejillas. Esté atento a las superposiciones, como la mejilla y la fosa nasal. Duplica las líneas de la sonrisa también.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

agregar labiosa la boca Esto debería ser lo único que le quede por agregar al área de la boca en este momento.



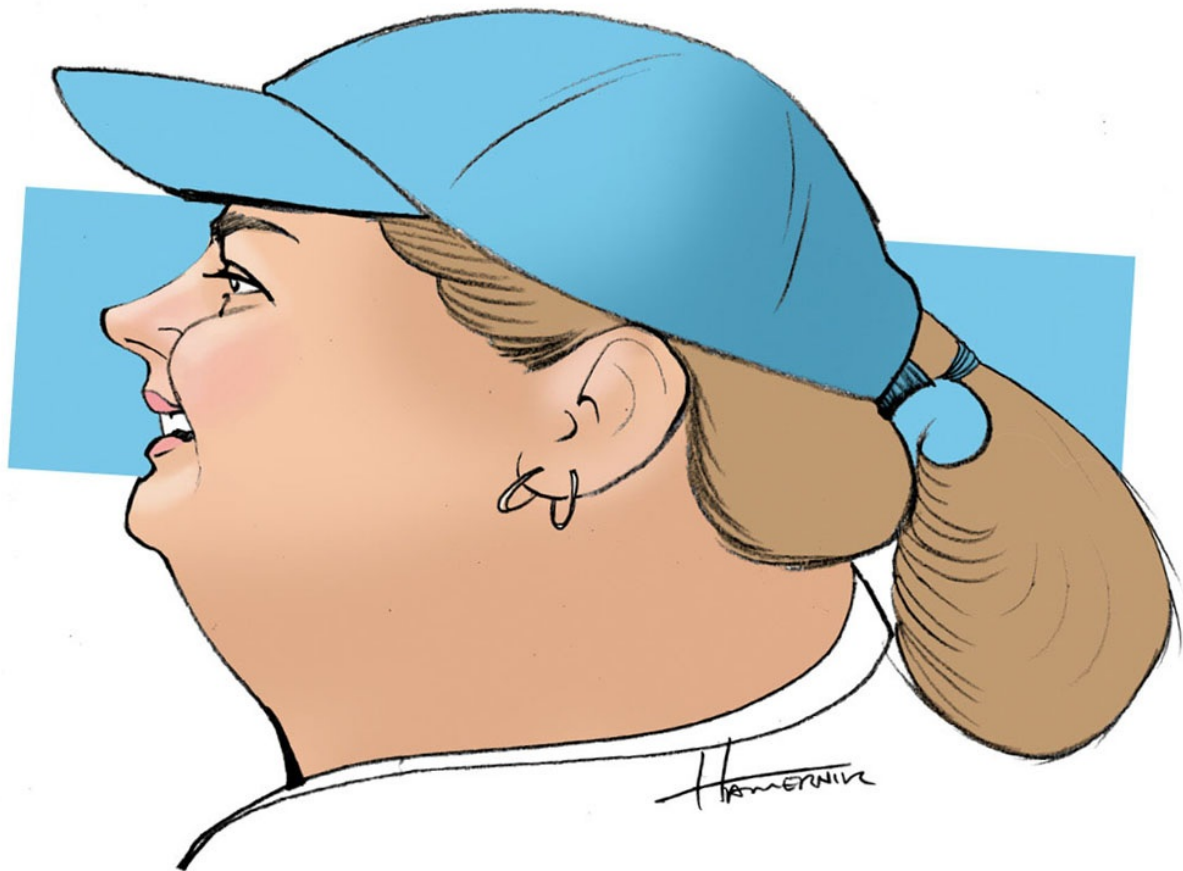
PASO 6: Agrega el Cuello y los Detalles Finales

Terminar elcabello agregando trazos decorativos. Recuerda, el cabello probablemente terminará siendo la parte más importante del boceto. Completa el boceto dibujando el cuello y el cuello.

Sujeto completo

Hay todo tipo de personas y figuras. ¡No tengas miedo de probar algo nuevo!

Practicando diferentes figuras, podrás dibujar una amplia gama de personajes. Al dibujar sujetos de figura completa, el cuello es una parte importante del boceto. Compara dónde se alinea el cuello en relación con las otras características.





PASO 1: Dibujar la Estructura

Empezar con la línea de perfil, como siempre. Planifique con anticipación y compare dónde terminará la línea del cuello en relación con la ceja. Aquí, la línea del cuello termina a la derecha, pero no demasiado a la derecha.



PASO 2: Agrega el sombrero

rayitas 1 y 2 se componen de las líneas de sombrero. Agregue el cabello donde se ve debajo del sombrero, hacia la oreja.



PASO 3: Comience a agregar funciones

desarrollar elpelo y añadir detalle a la oreja. Luego agrega la ceja y el ojo, y avanza hacia abajo por la cara.



PASO 4: Agregar más funciones

la **fosa nasal** y la línea de la mejilla son fáciles de dibujar; sin embargo, observe cómo la mejilla cubre un poco la fosa nasal.



PASO 5: Finalice y perfeccione las funciones

atrapar todos los detalles de la boca, incluidas las peculiaridades. Estas peculiaridades le dan carácter al boceto.



PASO 6: Terminar el Cabello y Detalles Finales

Terminar elcabello incluyendo la cola de caballo que se extiende desde la parte posterior de la gorra. Luego agrega un collar simple.

3 escenarios y personajes

Veamos cómo crear expresiones específicas paso a paso. Hemos incluido demostraciones sobre cómo dibujar múltiples expresiones. Debido a que el contexto es tan importante para la expresión, hemos agrupado las demostraciones en escenarios. Cada escenario es una escena en la que vemos diferentes expresiones de un solo personaje mientras reacciona al mundo que lo rodea.

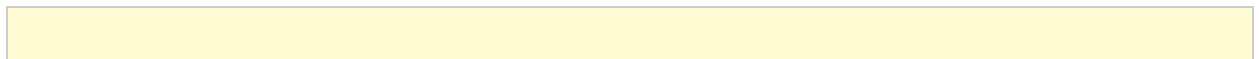
Este formato le brinda la oportunidad de ver cómo cambia una cara de una expresión a otra. También aprenderá cómo las expresiones pueden ayudar a hacer avanzar una historia, cuadro por cuadro, en historietas, animaciones y otras formas de narración visual.



Billy encuentra una flor

Comenzaremos nuestros escenarios contando la historia de Billy encontrando una flor.

Brandon te mostrará cómo dibujar algunas expresiones simples como feliz y triste, pero también introducirá algunas variaciones sutiles.



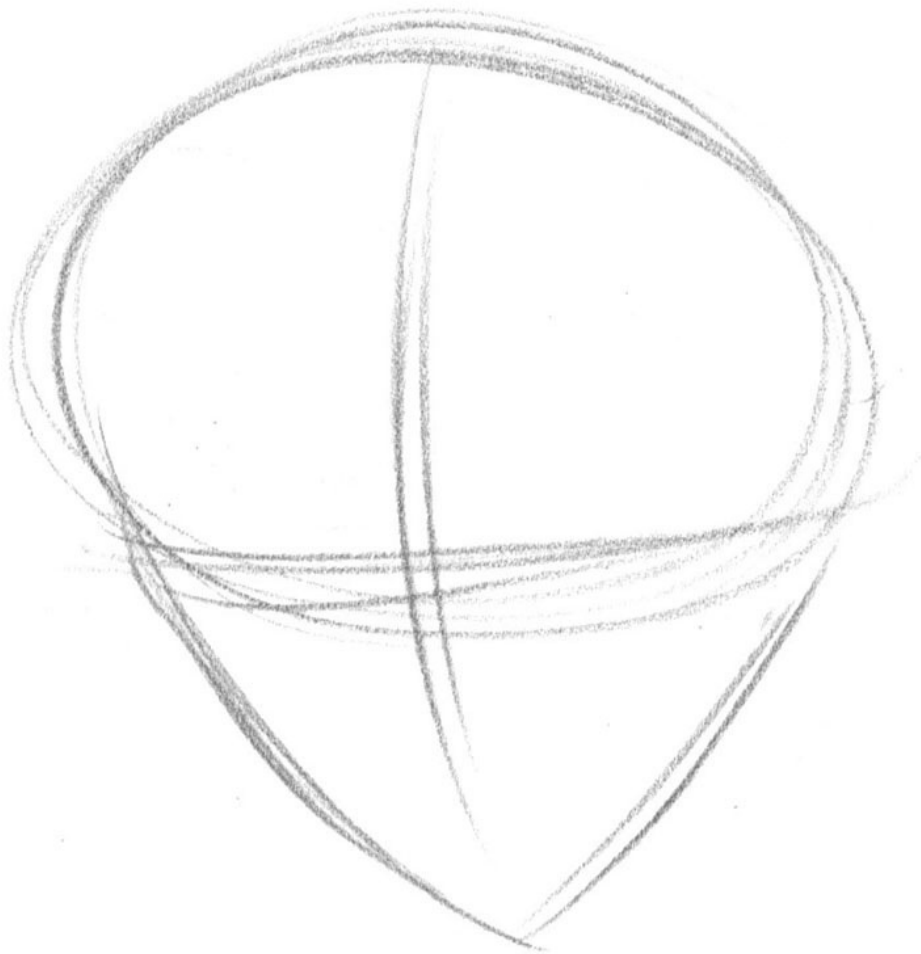
Nota del artista

Quería comenzar con algunas expresiones que son simples y genéricas. De esa manera, hay algo sobre lo que construir para las variaciones. Debido a que estamos viendo expresiones simples, también quería usar un diseño de carácter simple que sea fácil de entender y duplicar en términos de estructura y forma.

Las expresiones para este escenario también se exageran para que sean claras y legibles, y para que los elementos que las tipifican sean obvios.

Por eso los ojos y la boca de Billy son gigantes. Dado que la mayoría de las expresiones se comunican a través de los ojos y la boca, debería ser muy fácil ver lo que está pasando.

Alegre



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con una forma de cabeza simplificada, pero dale a la mandíbula algo más de longitud. La boca se va a abrir, así que debes estirar la cara. Añade tus líneas de construcción.



PASO 2: Áspero en las características

Hacer expresión grande. Dibuja sus ojos como platos y sus cejas altas, y abre su boca para exagerar la sonrisa. Dibuja sus mejillas aplastadas

en lo alto de su rostro por el poder de su sonrisa. Indique los detalles dentro de su boca.



PASO 3: Agregar detalles

Pensar en tu dibujo como si estuvieras tirando una piedra en un estanque. Las formas grandes son la roca; entran primero y envían ondas de detalles a través del

rostro. Indique cómo los movimientos de las formas grandes tiran y tuercen la cara a su alrededor. Finalmente, agregue el mechón de cabello de Billy.



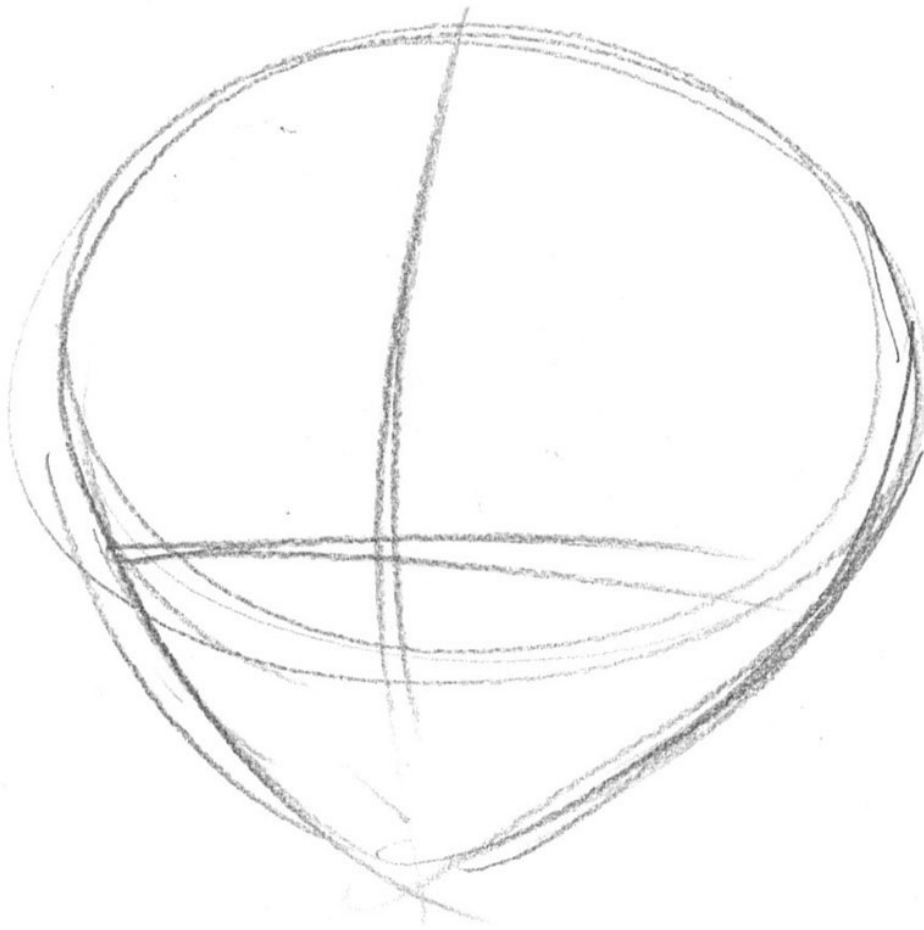
PASO 4: Limpiar

Limpiar la obra de arte. Asegúrate de que tus líneas se estrechen en los extremos. Esto hará que se sientan como si estuvieran envolviendo el formulario en lugar de acostarse sobre el papel.

Feliz

Billy es un personaje bastante genérico. Es un niño inocente y bien intencionado, nada demasiado específico o único allí. Proporciona un buen lugar para comenzar a crear expresiones simples.

Supongamos que Billy está paseando por un hermoso prado. El aire es nítido y fresco. Una sonrisa se dibuja en el rostro de Billy.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja una versión simplificada de la forma de la cabeza. El cráneo en este caso es un óvalo aplastado y la mandíbula es puntiaguda. Dibuja tus líneas de construcción,

indicando el centro de la cabeza y la línea de los ojos.



PASO 2: Áspero en las características

Hacer elcaracterísticas un poco asimétricas. Dibuja las comisuras de la boca hacia arriba en una sonrisa y dale algunos giros y vueltas a la sonrisa para mostrar que él también está sacando el labio inferior. Dibuja sus ojos grandes y anchos, y junta sus iris para mostrar su personalidad ingenua y tonta.



PASO 3: Agregar detalles

Ahora esotiene las características principales desbastadas, comience a agregar detalles. Recuerde incluir sus datos en el formulario. Úsalos para describir las formas más grandes. Dibuja en su cabello. Es como un maremoto que se eleva sobre su cabeza. Agregue las cejas levantadas para acentuar su mirada con los ojos muy abiertos.



PASO 4: Limpiar el boceto

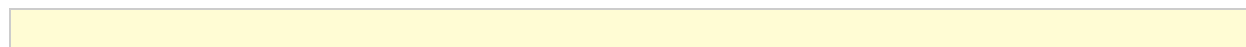
Puede use marcadores de punta de fieltro, un pincel y tinta, o limpie el dibujo digitalmente. Usé marcadores de punta de fieltro y un marcador de pincel aquí.

Usar más grueso líneas para las formas más grandes y líneas más finas para las formas más pequeñas. Además, use líneas gruesas para las áreas de enfoque, como los ojos y la boca. Use sus líneas más pequeñas para los detalles que describen la forma, como el detalle del cabello de Billy y las líneas en su frente.

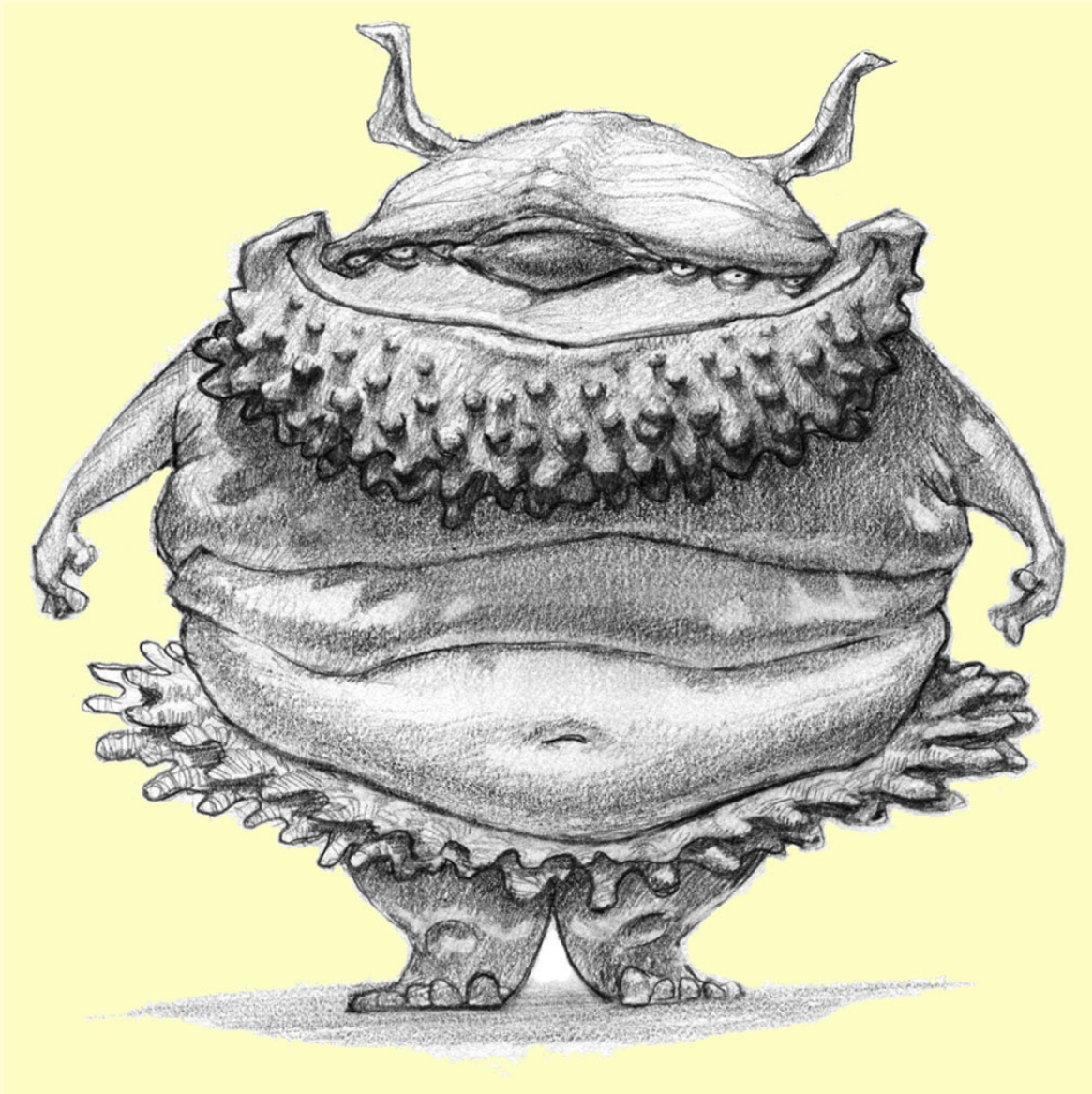


PASO 5: Agregar color

quise usar color que funcionara para la animación, y quería que se sintiera como si Billy estuviera siendo bañado por la luz del sol. Para darle la sensación de animación, todas las sombras tienen un borde igualmente duro; no hay cambios sutiles en el valor. Esto también ayuda a vender la sensación de la luz del día. Los colores en las sombras son más cálidos que los colores en las áreas claras, lo que también ayuda a que se sienta como la luz del día.



Variaciones del artista - Happy



Bronce:

Traté de pensar en la persona más feliz que conozco... y aquí está.



Gibbs:

Cuando estaba dibujando esto, estaba pensando que la felicidad puede ser bastante simple, si no sutil.



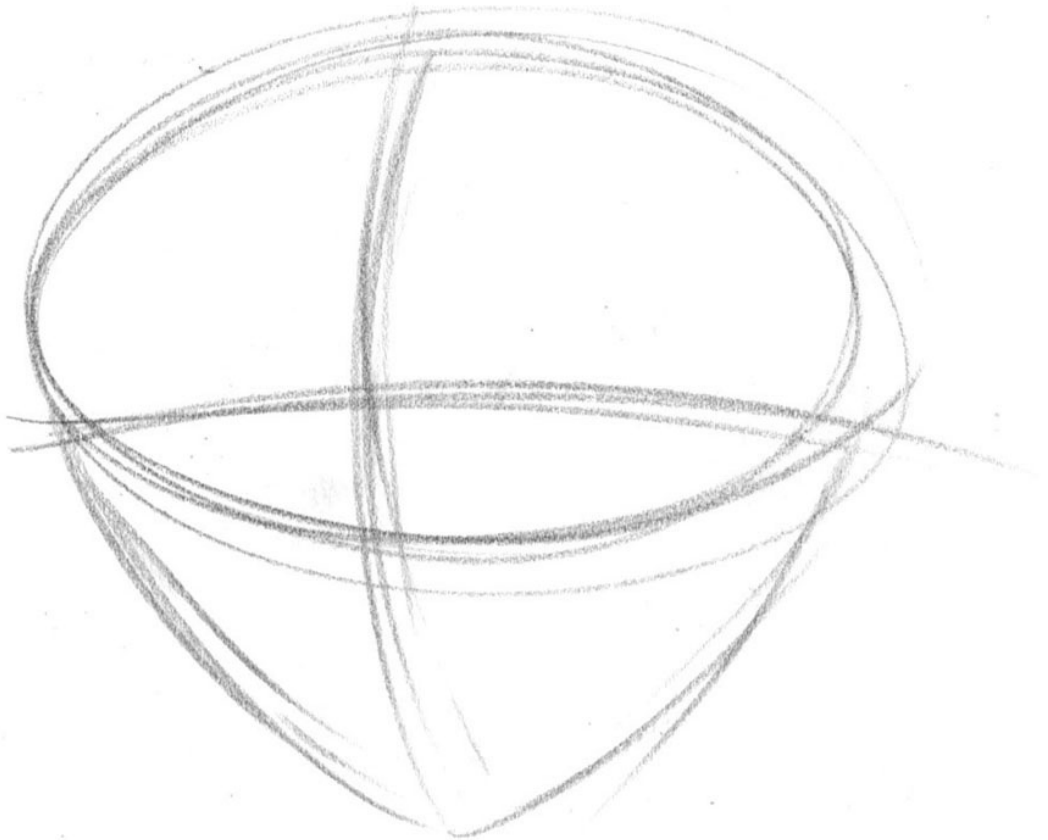
ben:

La felicidad viene de diferentes maneras. El suyo simplemente proviene de derribar al enemigo en una pelea aérea mortal de la década de 1920. ¿No es bonita?

a punto de estornudar

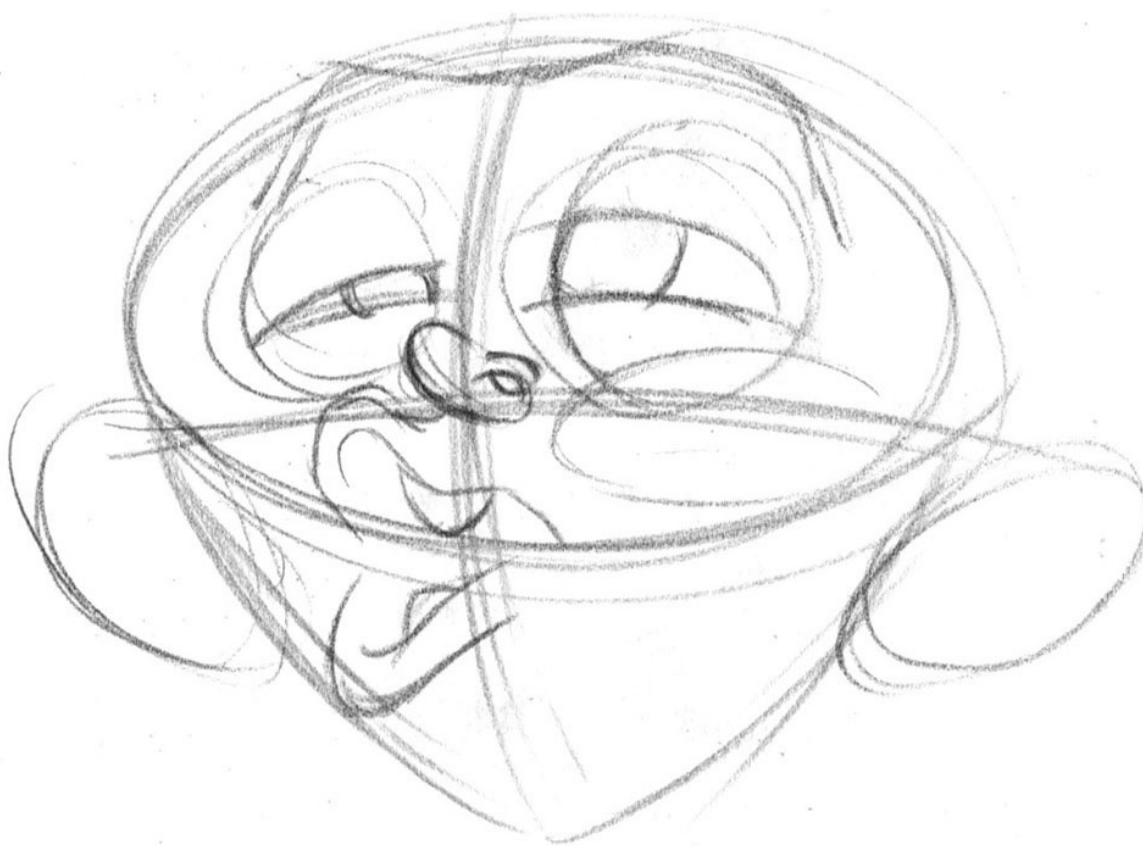
Lo que Billy no sabe es que es alérgico a las flores. Recoge la flor y obtiene una buena bocanada de polen. Intenta contener un estornudo, pero puede sentirlo venir.

En esta demostración, dibujará una reacción corporal involuntaria. Cualquier emoción que sienta Billy se oscurece porque su cuerpo le dice que tiene que estornudar.



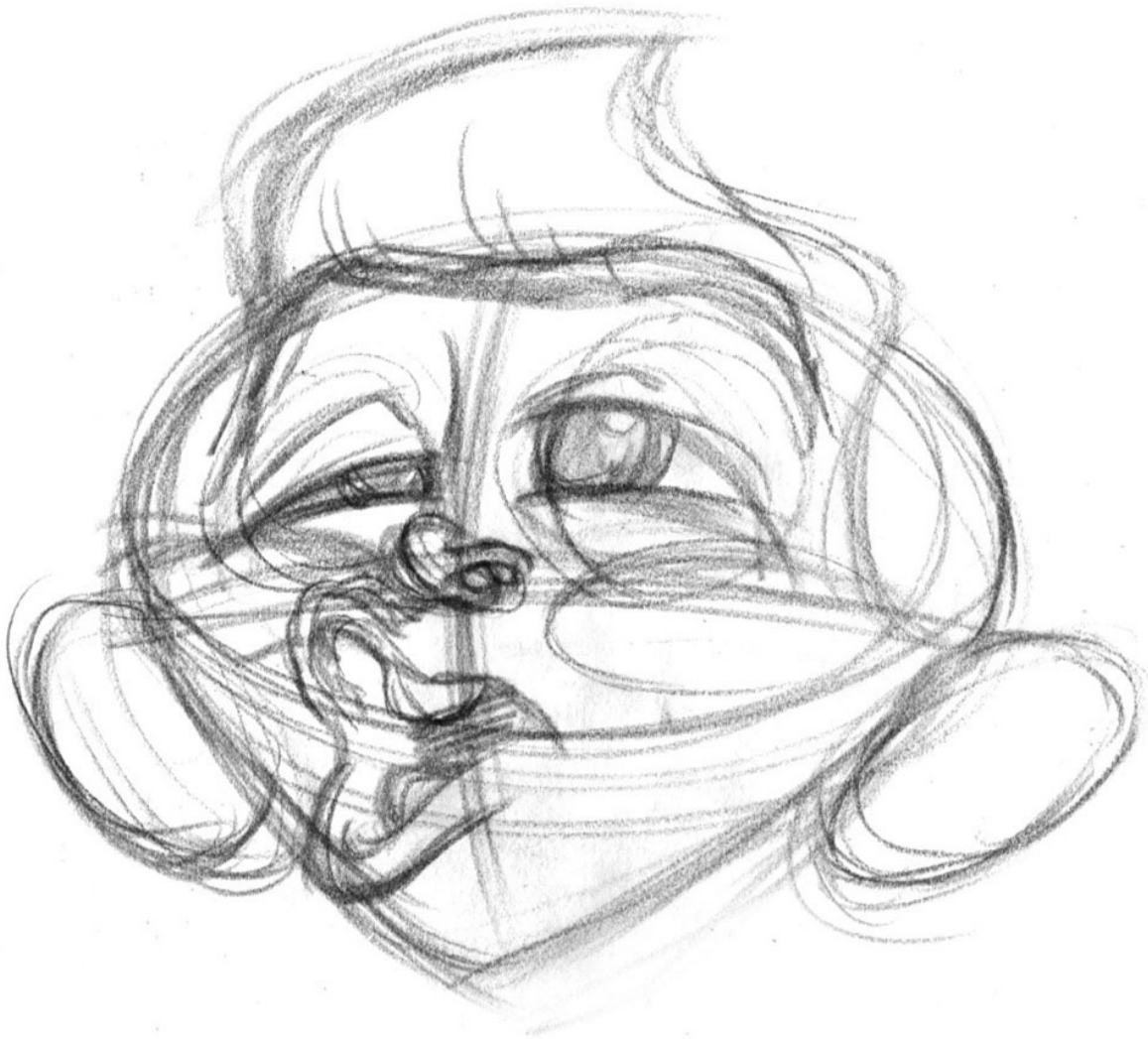
PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con la forma modificada de la cabeza de nuevo. Aplástalo un poco para mostrar la tensión que tiene el rostro de Billy antes de estornudar. La cabeza también se inclinará hacia atrás aquí, así que gire un poco la línea de los ojos.



PASO 2: Áspero en las características

Hacer el rasgo asimétrico para mostrar la alta energía y el desequilibrio de esta expresión. Dibuja sus labios fruncidos hacia un lado. Dibuja el aleteo de sus fosas nasales para mostrar que está inhalando antes de estornudar.



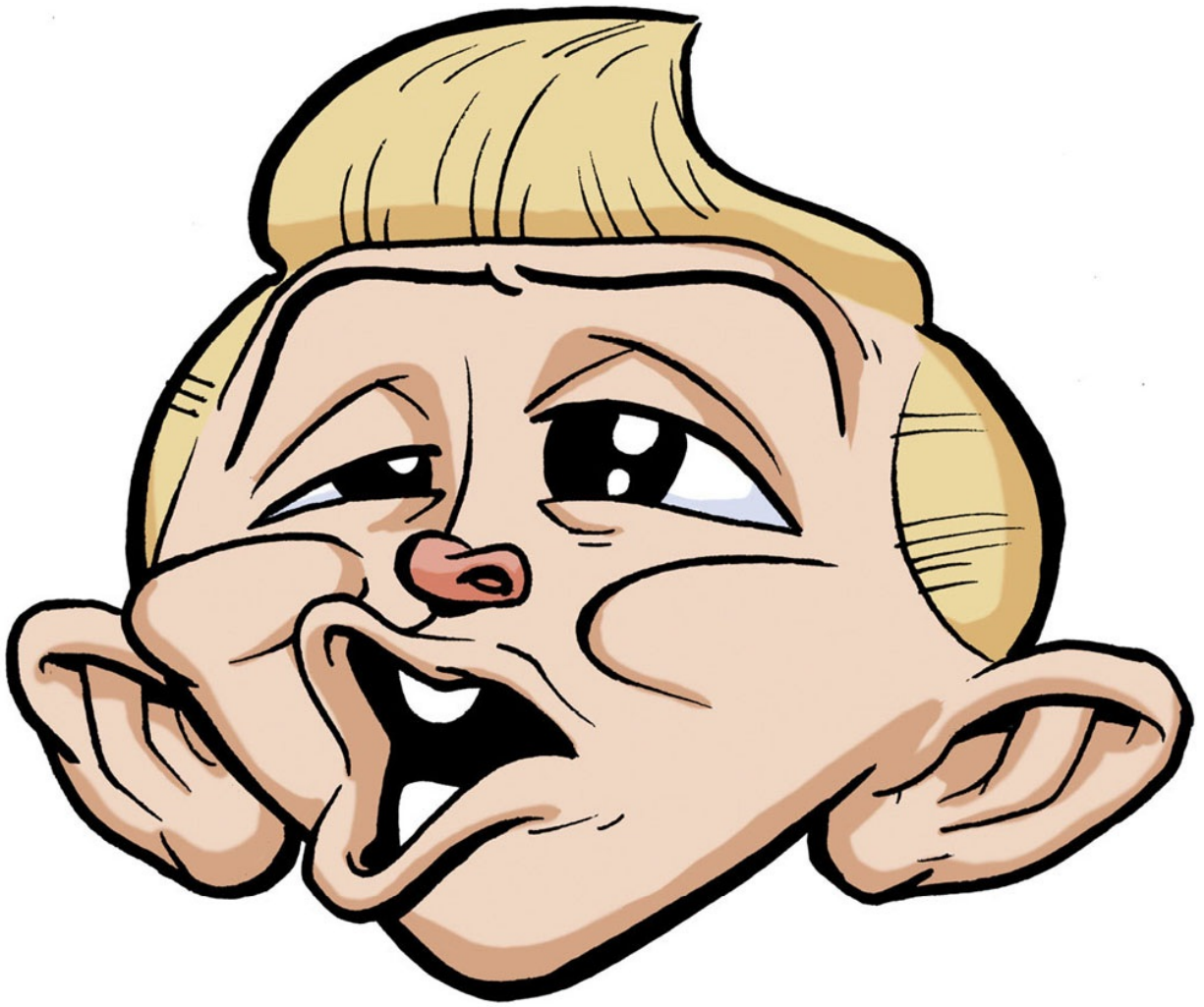
PASO 3: Agregar detalles

envolver el párpados alrededor de la forma de los ojos y oscurecer la boca para mostrar profundidad. Agrega el cabello.



PASO 4: Limpiar el boceto

Limpiar el dibujo. Agregue líneas de detalle más pequeñas alrededor de los puntos de tensión en su rostro.



PASO 5: Agregar color

Un poco el color remata las cosas. Ahora todo lo que tienes que agregar son los animales de la pradera corriendo para cubrirse.

Variaciones del artista - El estornudo



Gibbs:

Prepararse para estornudar puede ser bastante complicado. La cara puede contorsionarse y torcerse de tantas maneras que cuanto más asimétrica puedas hacer la cara, mejor.

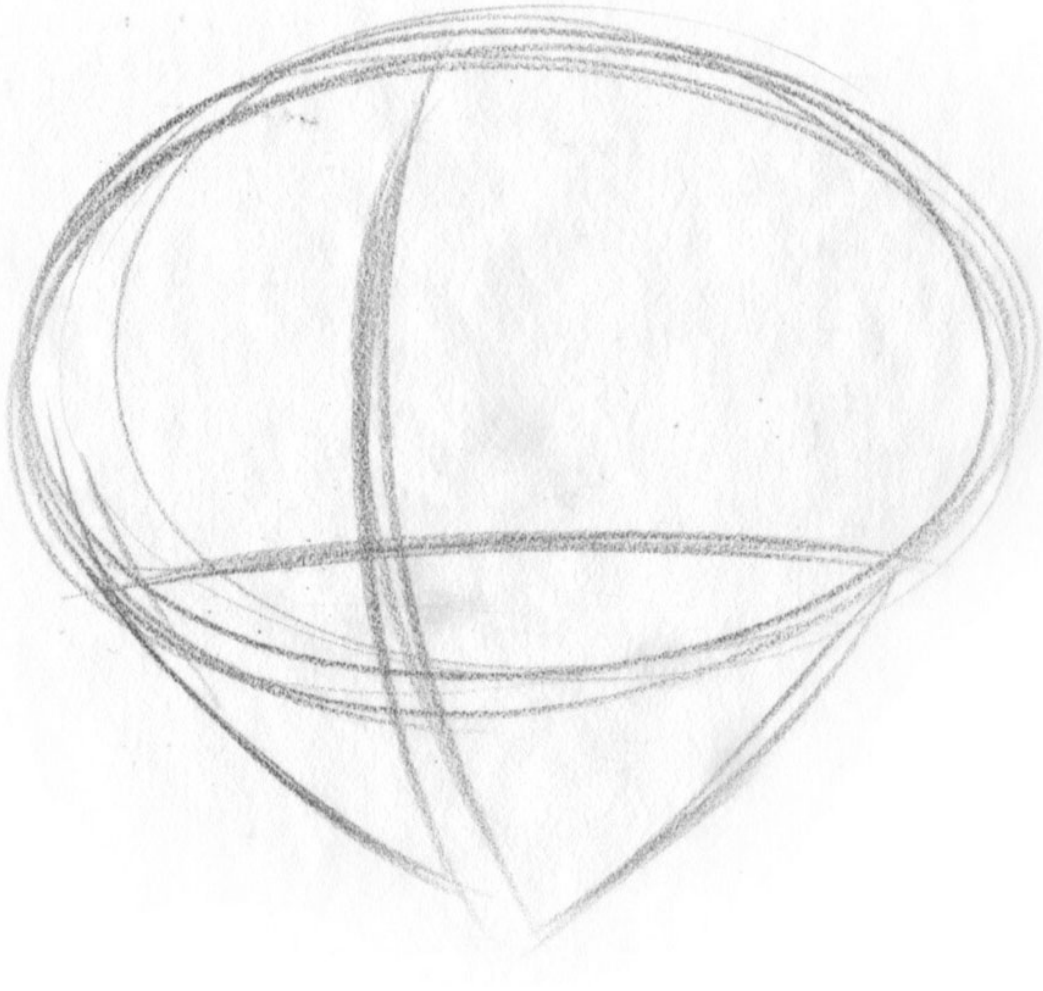


ben:

El desierto le hace cosas extrañas a un hombre, y una de ellas es estornudar.

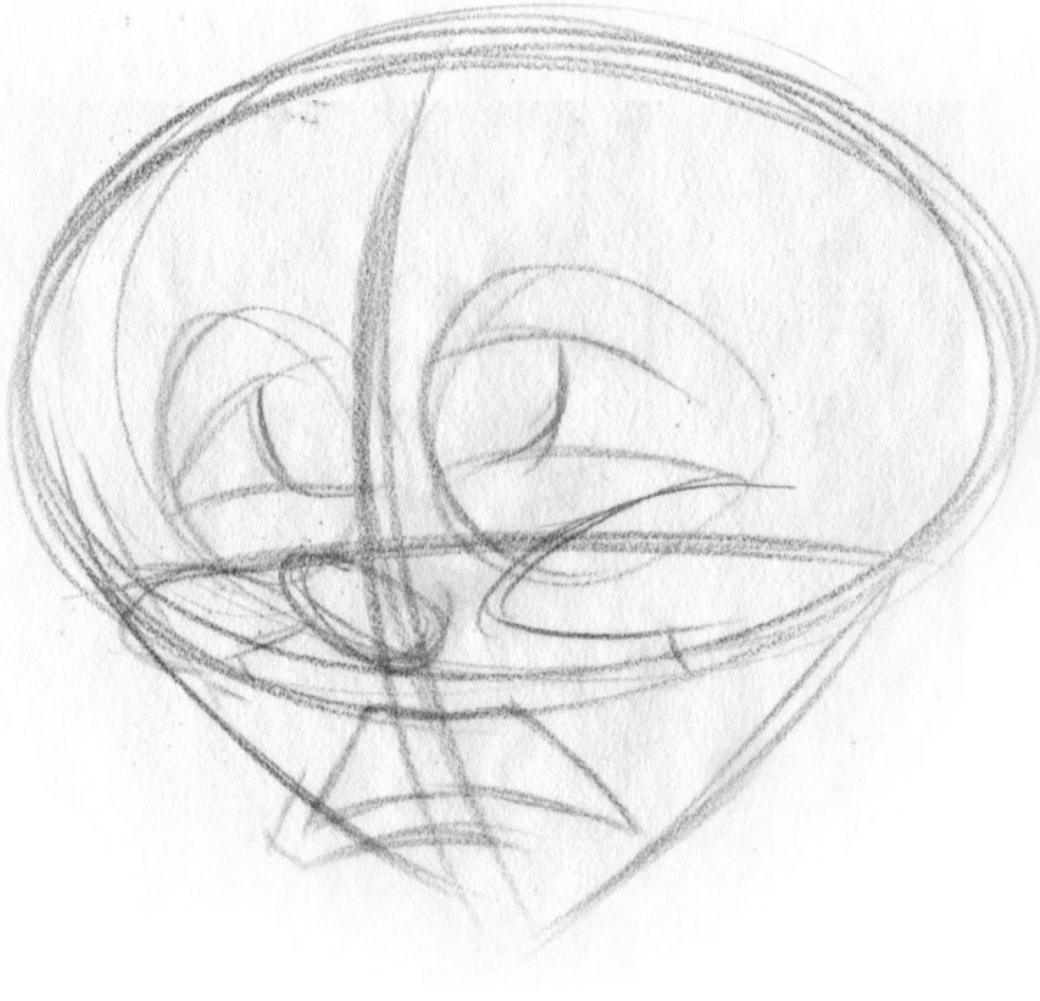
Triste

Billy, con un solo estornudo, ahora ha destruido lo que más amaba. La flor que una vez llenó su corazón de alegría es ahora una ruina de pétalos dispersos. El dolor es más de lo que Billy puede soportar.



PASO 1: Dibuja la forma básica

Empezar con una forma de cabeza ovalada. Dibuja las líneas de construcción para que la línea del ojo vuelva a estar en un nivel normal.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja el forma de los ojos con los párpados cerrándose sobre los iris. Dibuja una forma estándar de boca con el ceño fruncido con las esquinas hacia abajo.



PASO 3: Agregue detalles y fortalezca los formularios

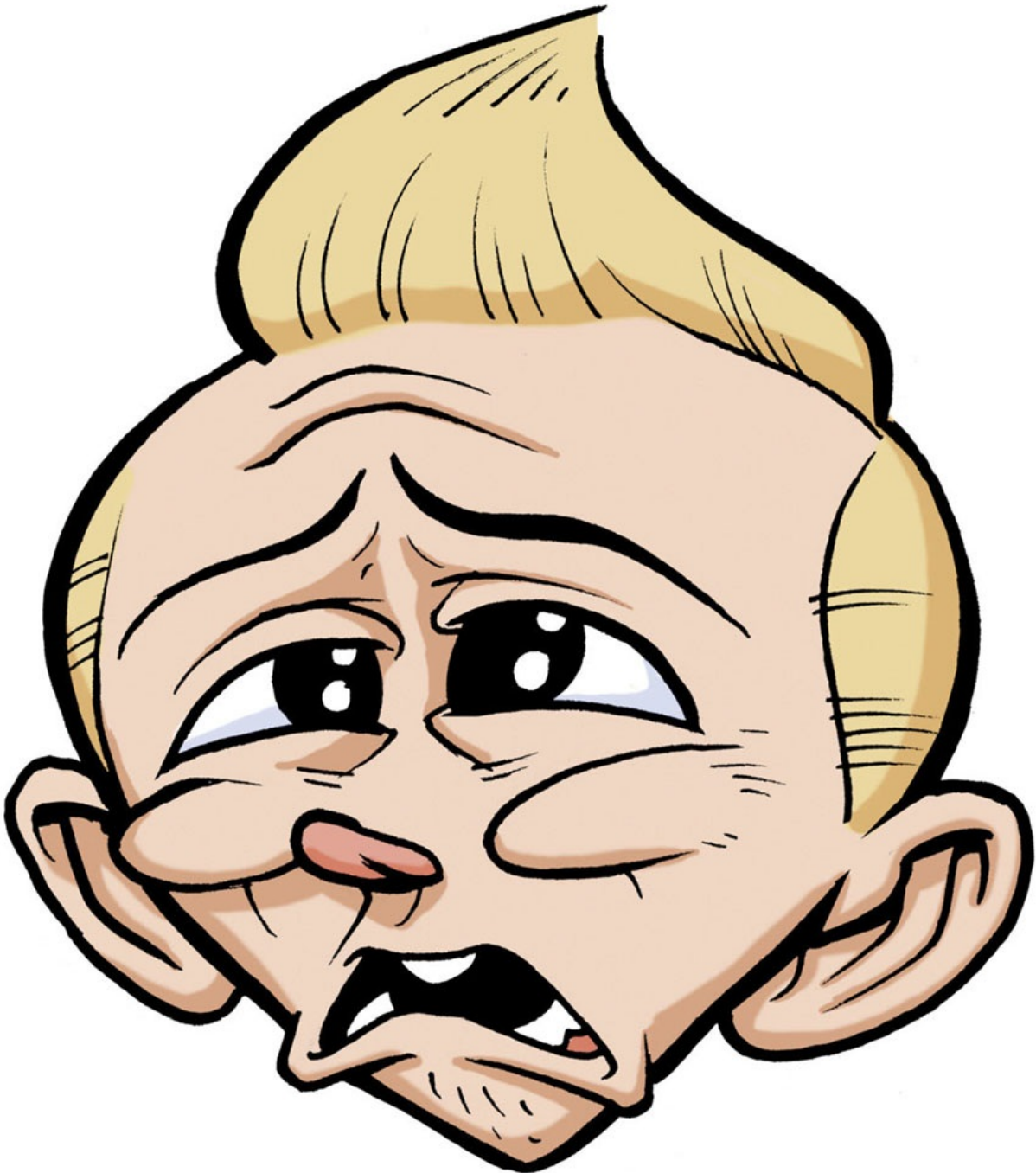
Las cejas son importantes aquí. Dibújalos para que empujen hacia arriba en el medio de la cabeza. Fortalece las formas más importantes, especialmente los ojos y la boca. Añadir indicación de los dientes dentro de la boca. Termine con el cabello de helado suave.



PASO 4: Limpiar el boceto

Una vez más, limpiar la expresión. Mantenga su enfoque en la forma general de la cara y los elementos importantes de la expresión. Agregar

detalles alrededor de los ojos, en las mejillas y en la barbilla para describir la tensión en la forma.



PASO 5: Agregar color

Puede usa tu color para hacer las formas más tridimensionales. Las sombras deben hacer lo mismo que los detalles en la cara: envolver la forma.

Variaciones del artista - Triste



Gibbs:

Triste también puede variar según el contexto del personaje. Aquí, es como si acabara de enterarse de que su pez dorado murió.



ben:

Finalmente se derrumbó por el aluvión de chistes gordos, y luego todos se sintieron muy avergonzados.



Bronce:

Su gatito se comió su pez dorado y luego murió. Triste.

El villano

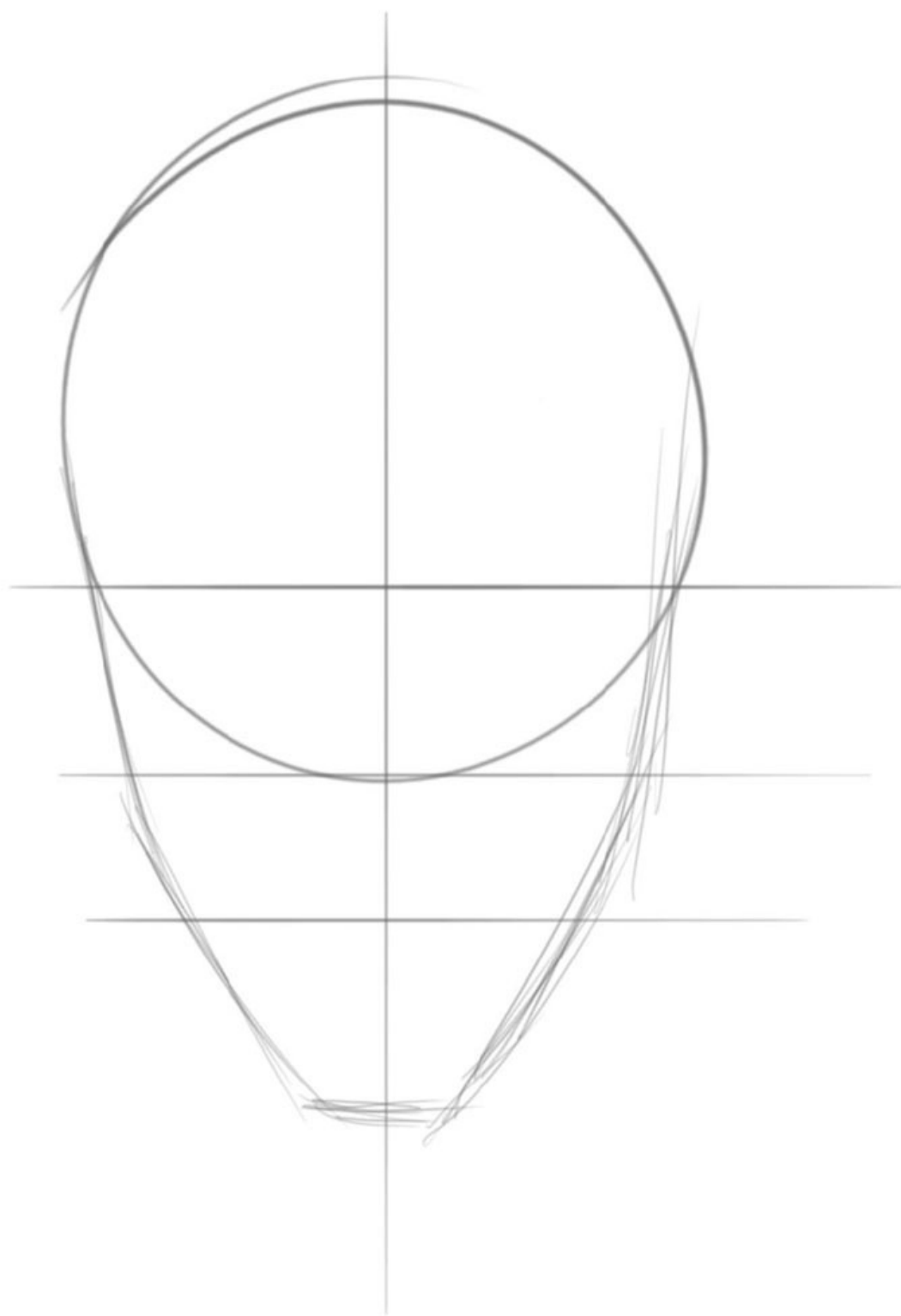
En este escenario, Gibbs explicará cómo dibujar correctamente las expresiones faciales de un villano. Desarrollaremos rostros que parezcan intrigantes, enojados y sumidos en sus pensamientos. Veremos entonces quién está poseído por el espíritu de un gran artista.



intrigante

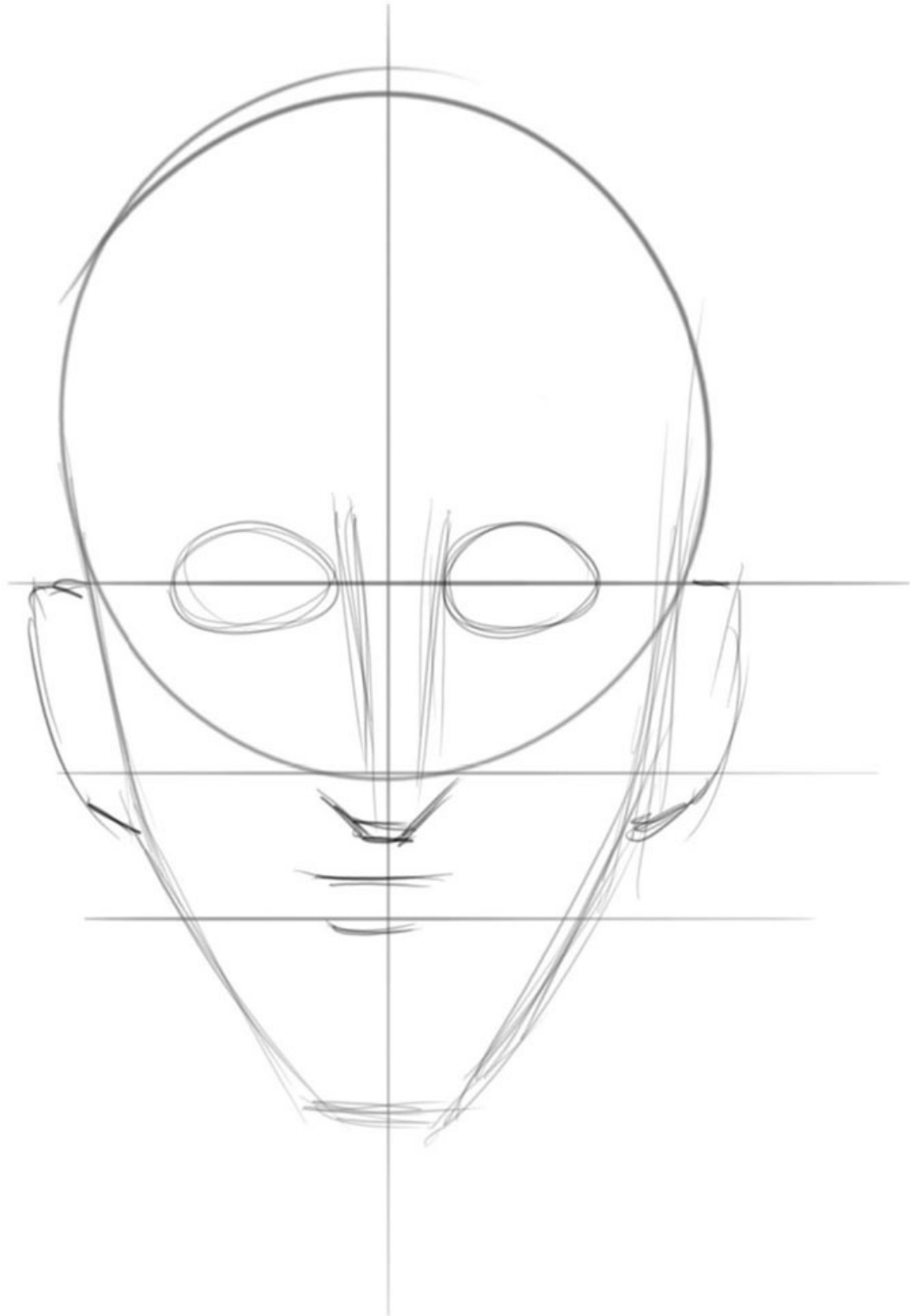
Nota del artista

Cuando me acerqué a trabajar en las diversas expresiones de un villano, inmediatamente decidí ir con alguien que fuera intelectual e inteligente. Pensé que sería el enemigo perfecto para un héroe brutal.



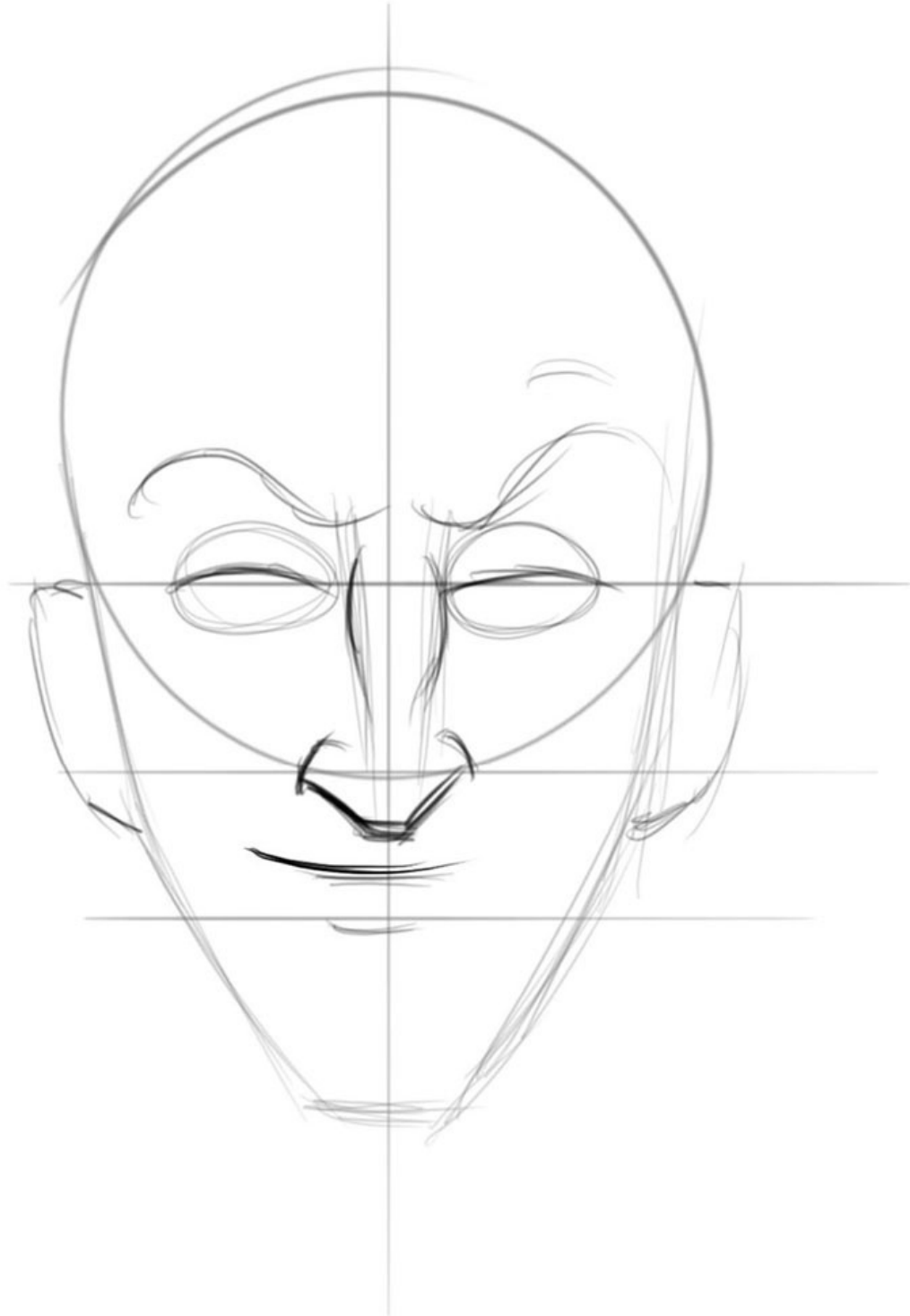
PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja un círculo para el cráneo y forma de “U” para la mandíbula. Agrega líneas de construcción para los ojos, la nariz y la boca.



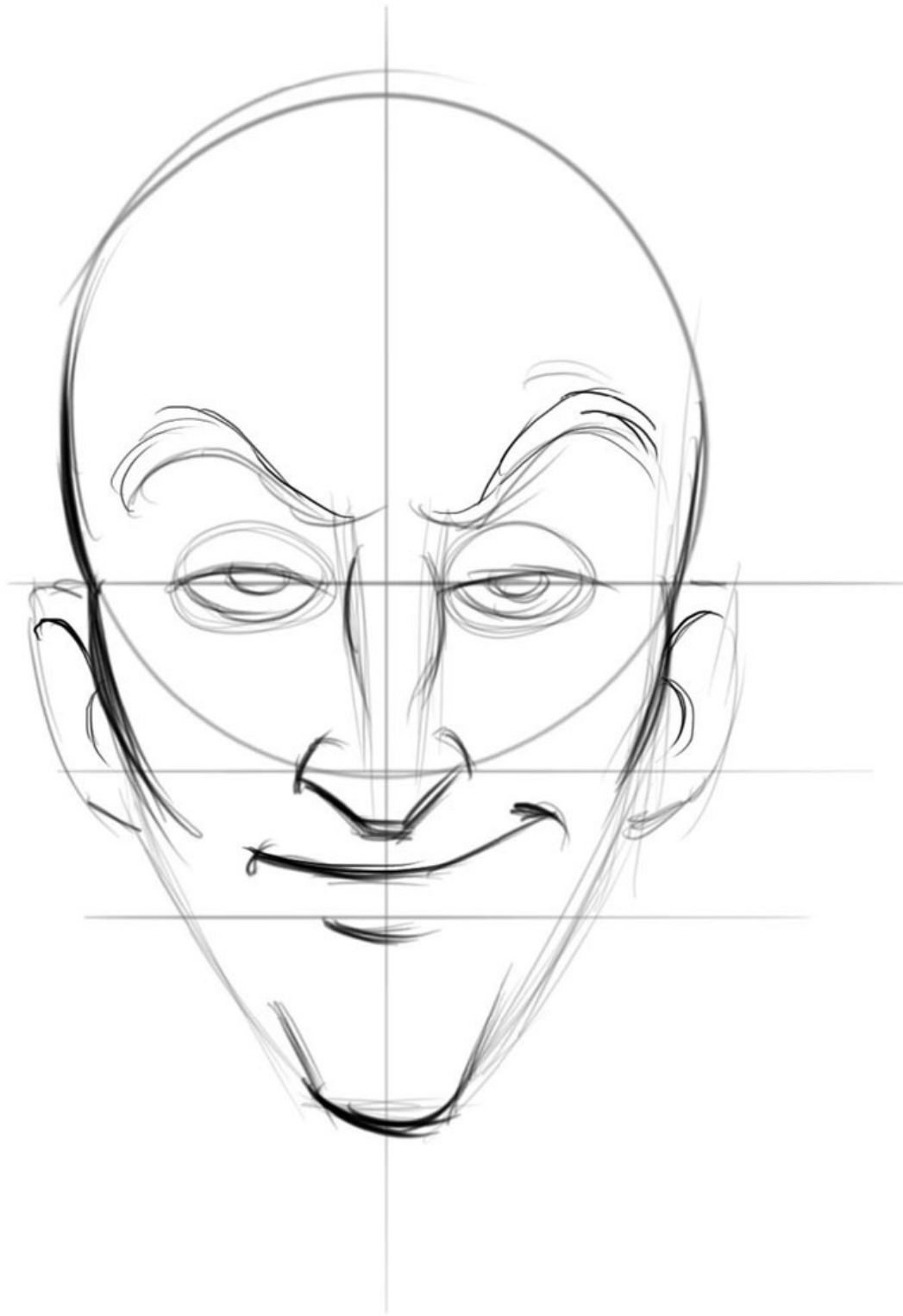
PASO 2: Áspero en las características

dibujar ligeramentelos ojos como óvalos y la forma de la nariz y las orejas.



PASO 3: Agregar detalles

Añadir **pesado** párpados y una ceja levantada para indicar que sabe algo que nosotros no.



PASO 4: Perfeccione las funciones

Dibuja el sonríe y agrega algo más de forma a su rostro. Agrega pequeños detalles en las orejas y la cara.



PASO 5: Oscurecer y Limpiar

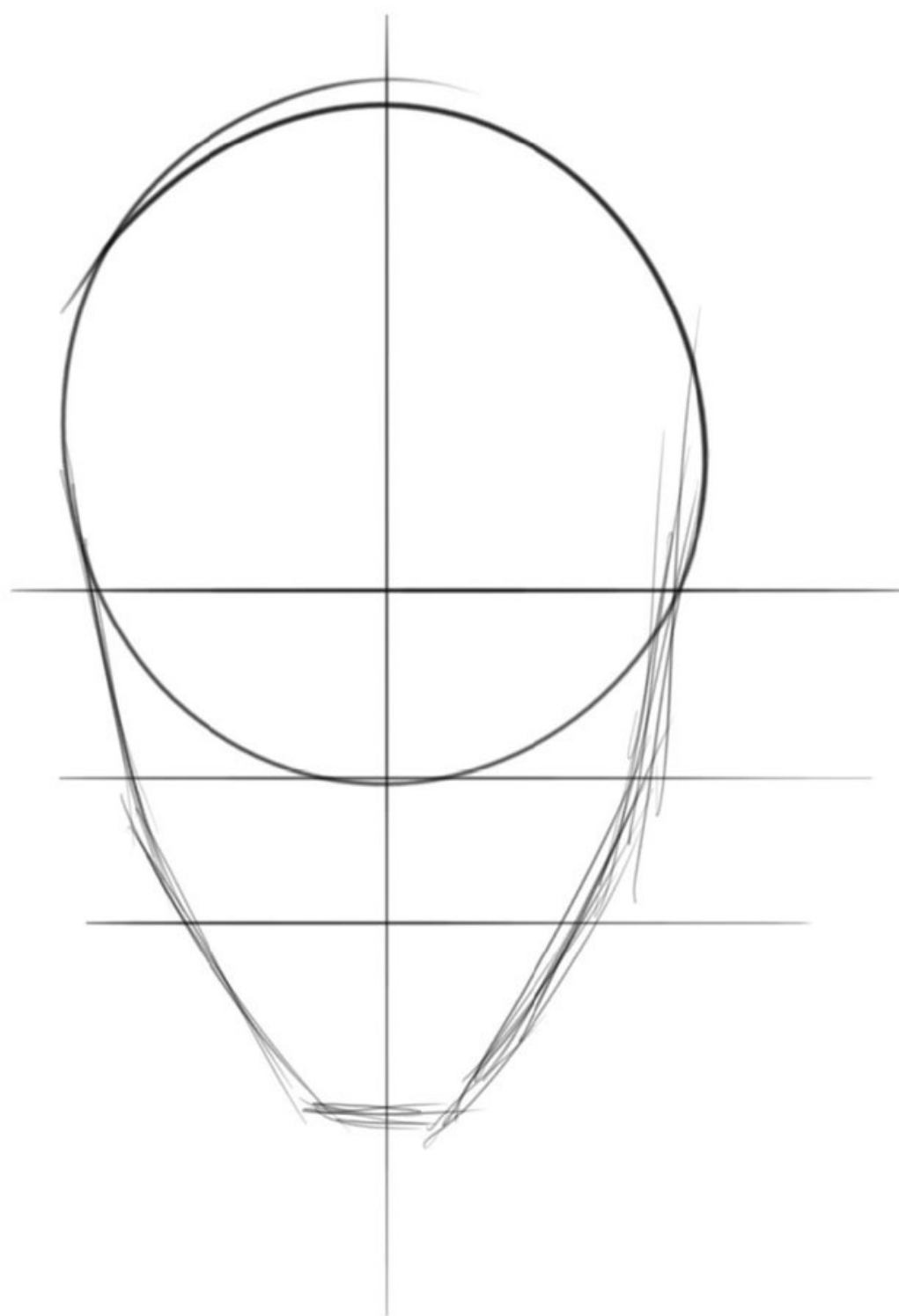
oscurecer ylimpia las líneas, usando líneas más gruesas donde estarán tus sombras.

Observe cómo la arruga de la mejilla izquierda del villano es más oscura que la derecha.

¡Cuidado, héroe!

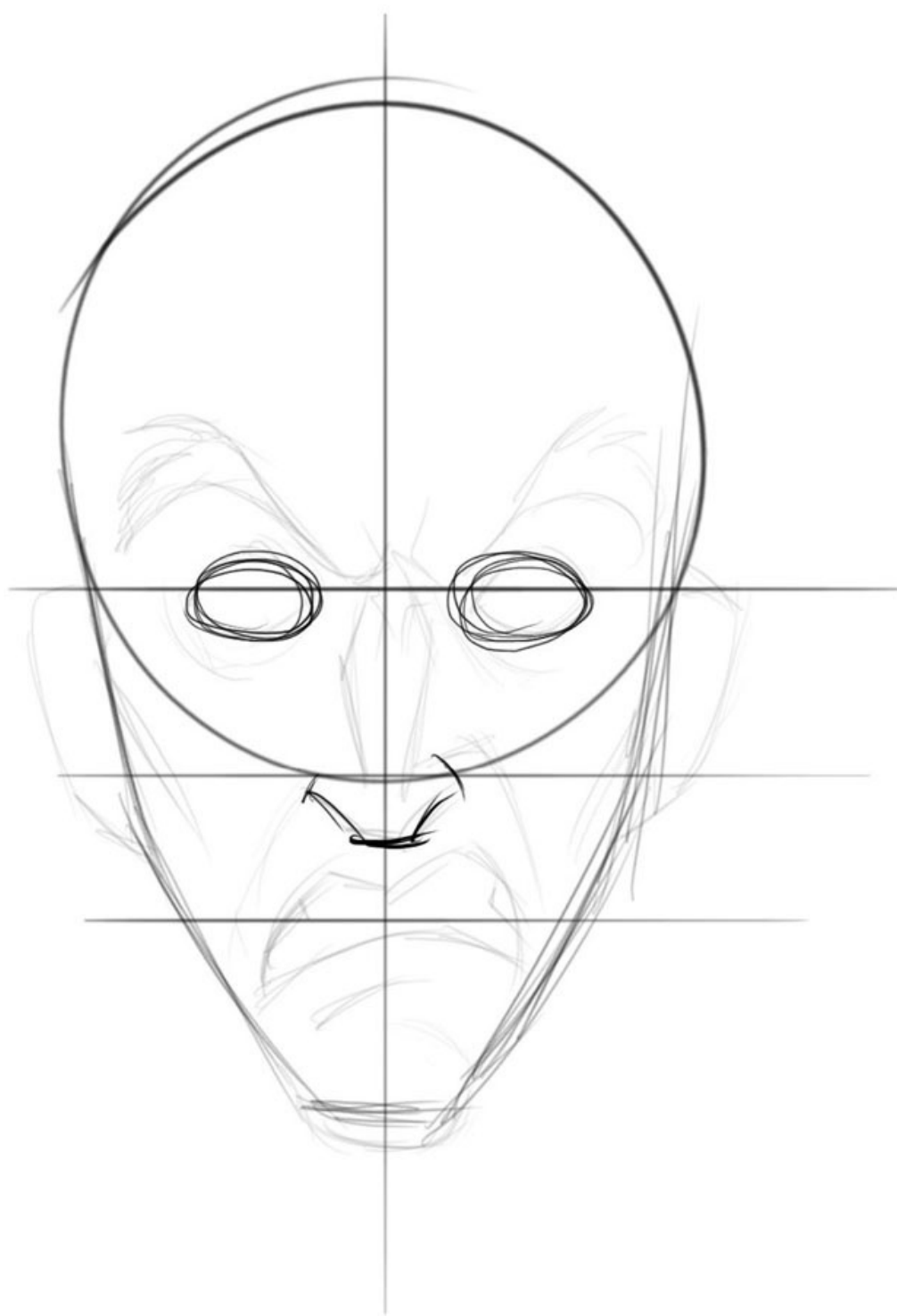
Enojado

El villano ha sido frustrado por el héroe una vez más y está enojado. Una vez fui frustrado; Estaba tan furioso que se necesitaron tres hombres adultos y un orangután para sacarme de ahí.



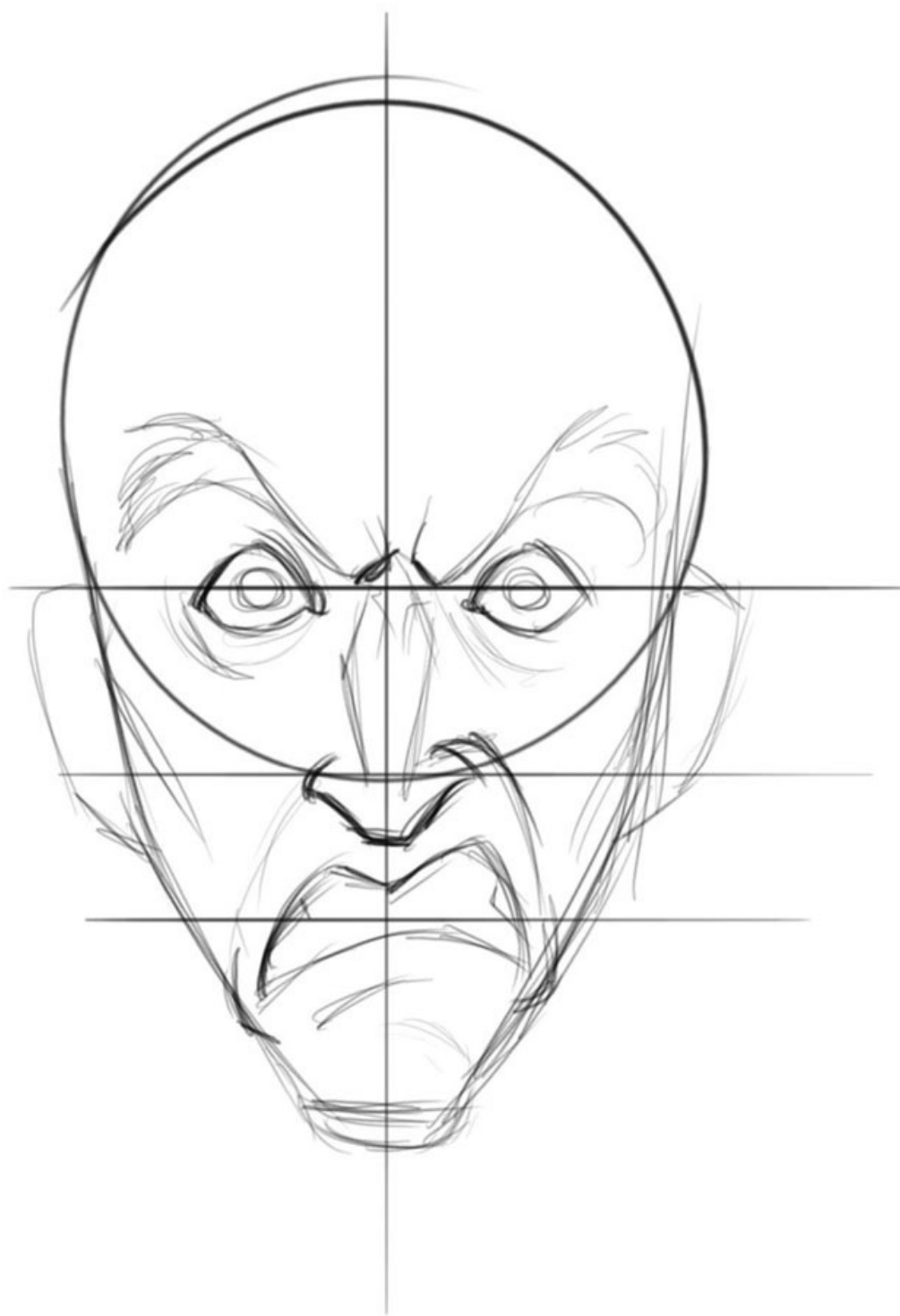
PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja un círculo para el cráneo y forma de "U" para la mandíbula. Agrega líneas de construcción para los ojos, la nariz y la boca.



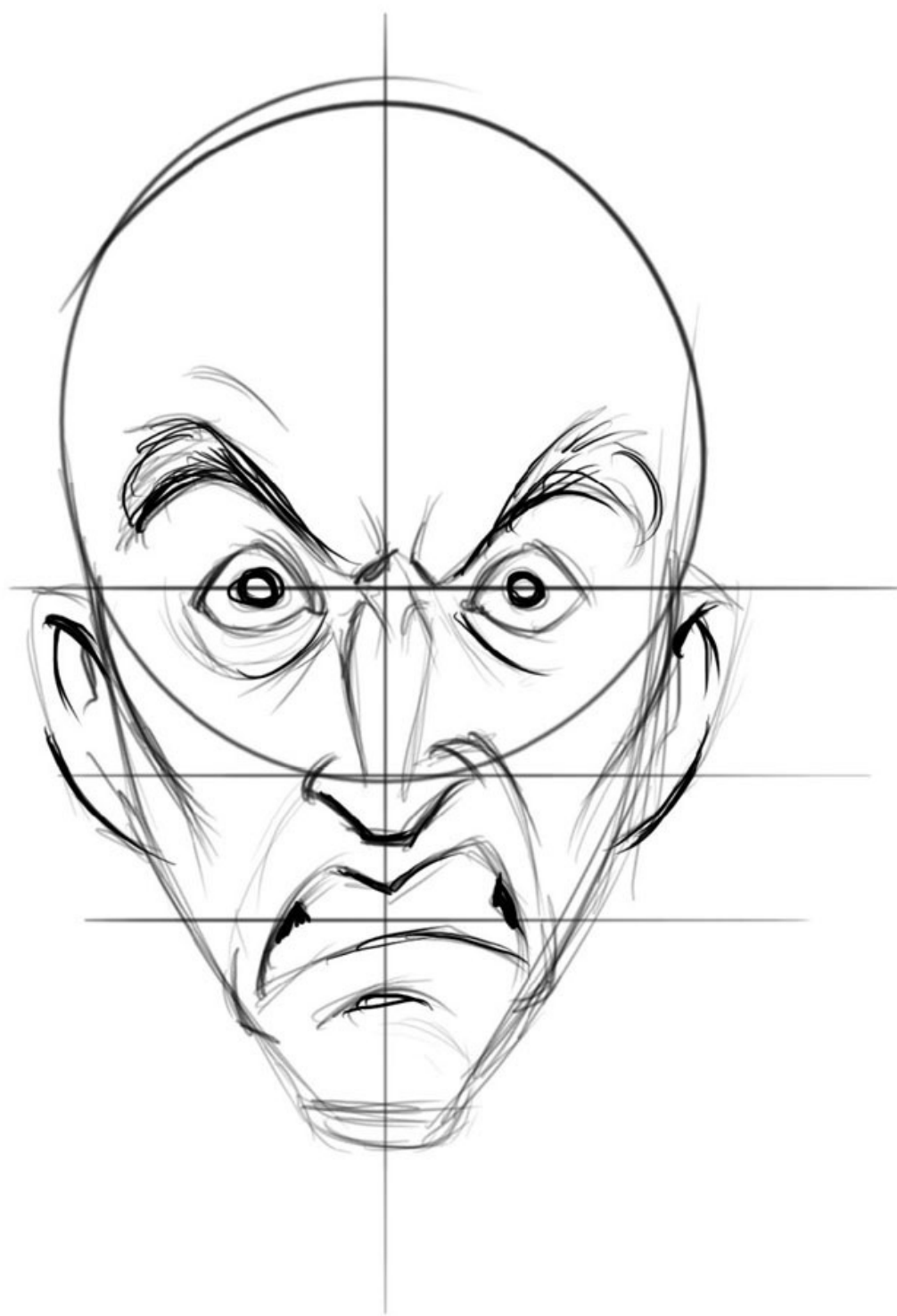
PASO 2: Áspero en las características

dibujar ligeramentelas formas de las características. Una ceja fruncida y las comisuras de la boca bajas expresan ira. Una boca abierta lo hace parecer aún más enojado.



PASO 3: Agregar detalles

Agregar detallea la nariz y los ojos. Deje algo de blanco entre los iris y los párpados para mostrar la intensidad de la expresión.



PASO 4: Refinar el Formulario

Refinar el forma de su cara agregando algunos contornos a los lados con trazos finos y gruesos. Agrega más detalles a las orejas y la cara.



PASO 5: Limpiar

Oscurecer ellíneas y agregue sombras sutiles para definir los contornos.



PASO 6: Agregue luces y sombras

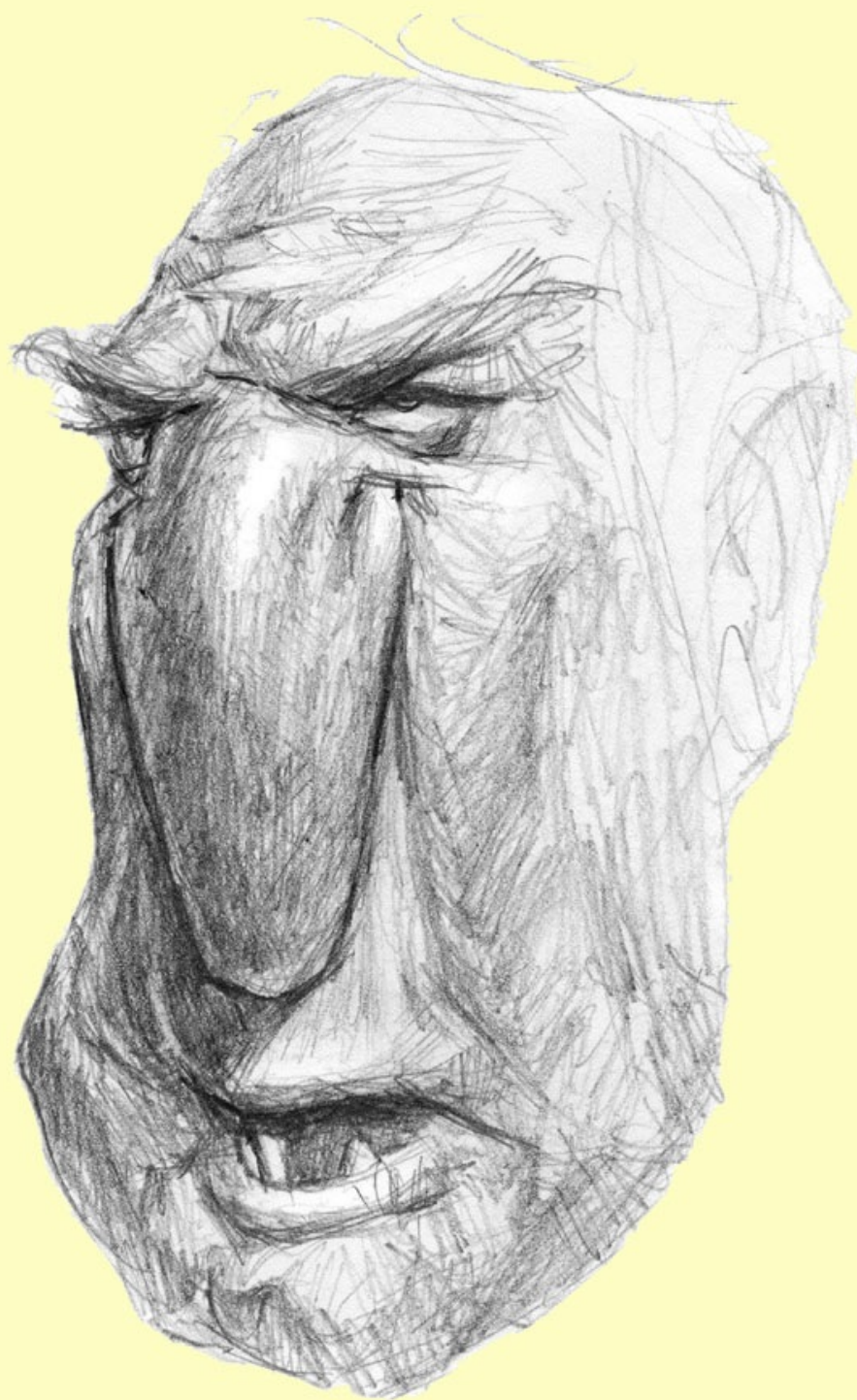
Cerciorarse sabes dónde está tu fuente de luz para que sepas dónde poner las sombras. Envuelve las sombras y la luz alrededor de la forma para que no se vea plana.

Variaciones del artista - Angry



ben:

Se les advirtió que no tocaran la scooter princesa de Polly. Ahora van a pagar.



Bronce:

Aparentemente, las narices largas y la ira se mezclan bien.

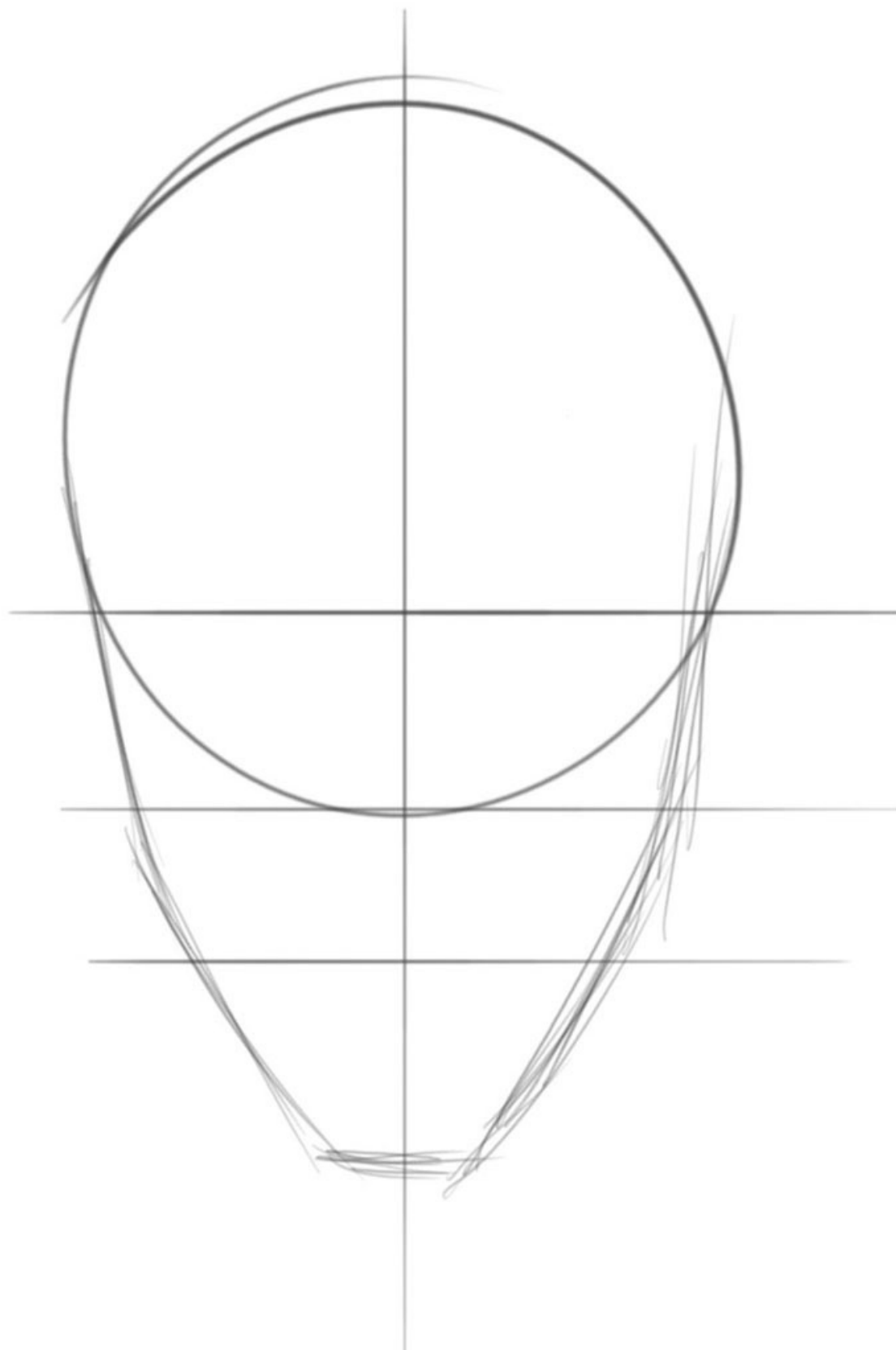


Brandon:

Para mí, la ira tiene que ver con la tensión. Quería usar todos los detalles para mostrar cómo la energía enojada está comprimiendo su rostro en un paquete apretado.

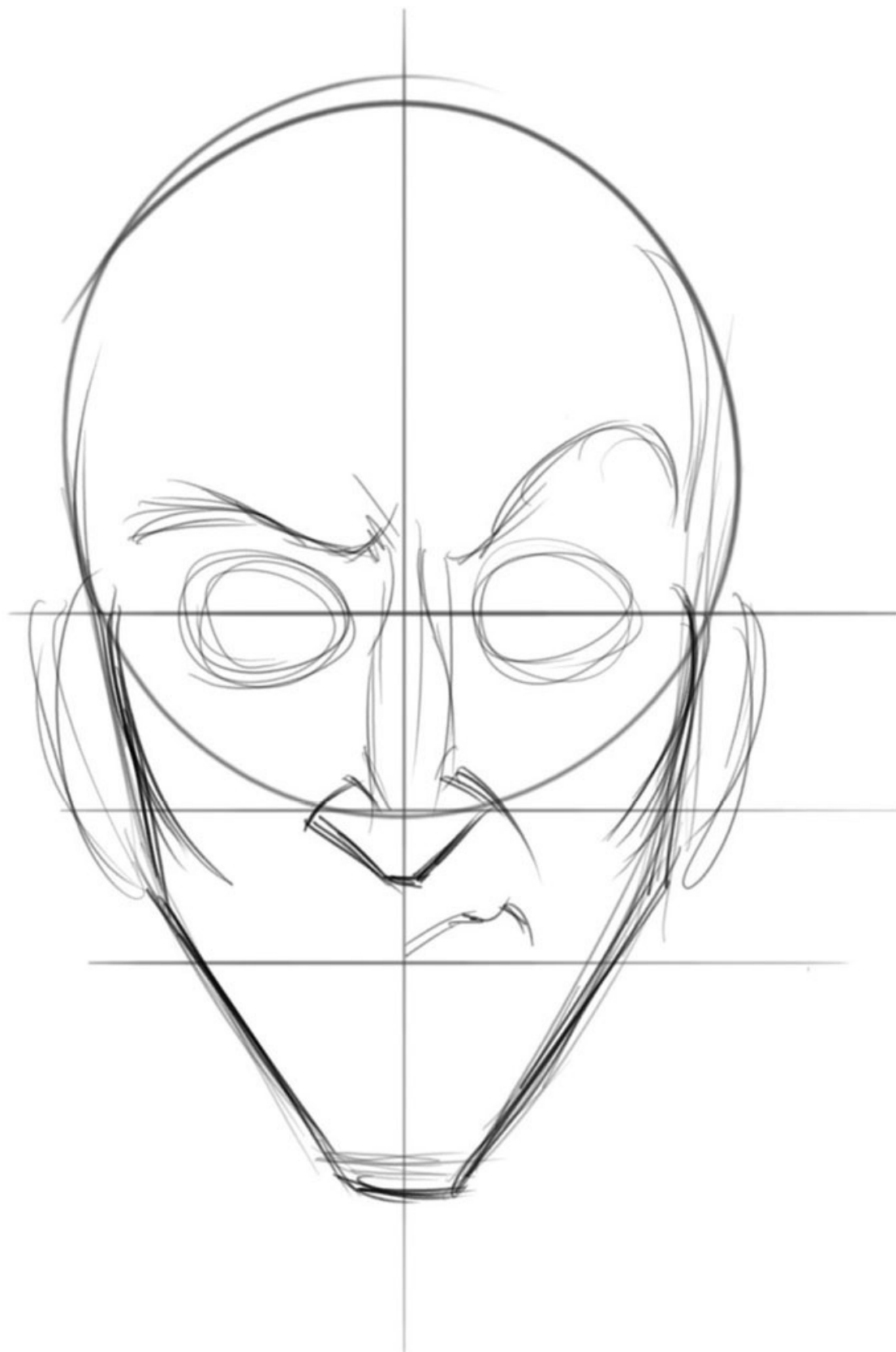
Profundo en pensamiento

El villano trata de averiguar qué puede hacer para vengarse. Lentamente formula un plan para cubrir el asiento del inodoro del héroe con una envoltura de plástico, eso lo atrapará.



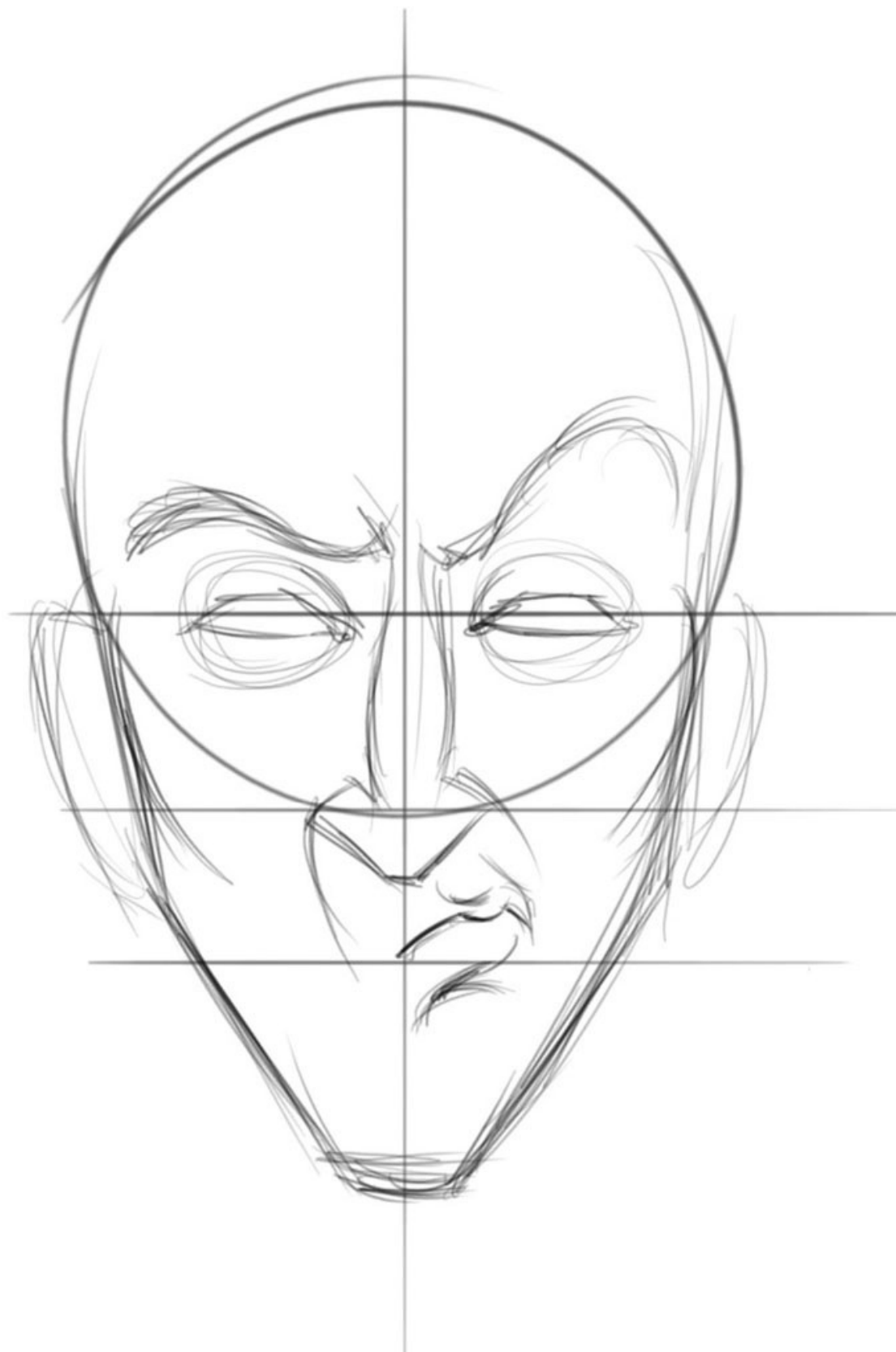
PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja un círculo para el cráneo y forma de "U" para la mandíbula. Agrega líneas de construcción para los ojos, la nariz y la boca. ¿Empieza a sonarte familiar?



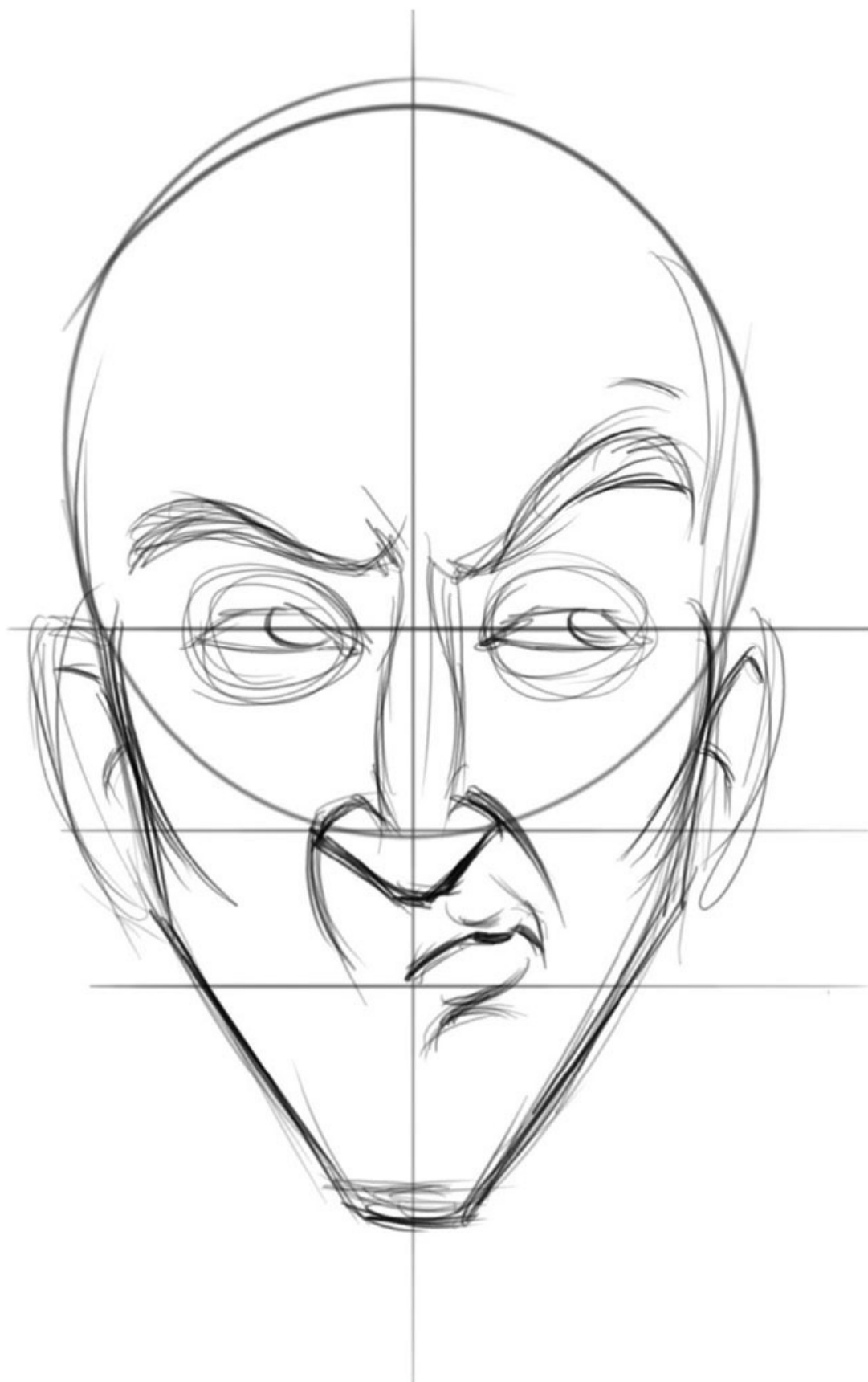
PASO 2: Áspero en las características

dibujar ligeramente su nariz puntiaguda, cuencas de los ojos y labios apretados. Dale una ceja levantada. Agrega un toque de forma en la cabeza.



PASO 3: Agregar detalles

dibujar entrecerrando los ojos párpados Luego agregue líneas alrededor de la nariz y la boca para mostrar cómo la boca se empuja hacia un lado. Está congelado en sus pensamientos.



PASO 4: Perfeccione las funciones

Dibuja elglobos oculares mirando hacia un lado para indicar que está pensando profunda y seriamente. Agrega pequeños detalles en las orejas y la cara.



PASO 5: Limpiar

Agregar **detalles** usando un trazo que varía en ancho para atraer el interés. Oscurece las líneas y agrega sombreado si lo deseas.



PASO 6: Agregar color

Color y la iluminación puede establecer un estado de ánimo. Para hacer las cosas realmente dramáticas, o para crear un momento de "horror", coloréelo de manera que la fuente de luz parezca estar debajo o al costado.

Variaciones del artista: en lo profundo del pensamiento



Bronce:

"Hmmm", piensa para sí mismo.



ben:

"Pssh, '¡cuello largo!' Les mostraré a esas chicas", dice ella.



Brandon:

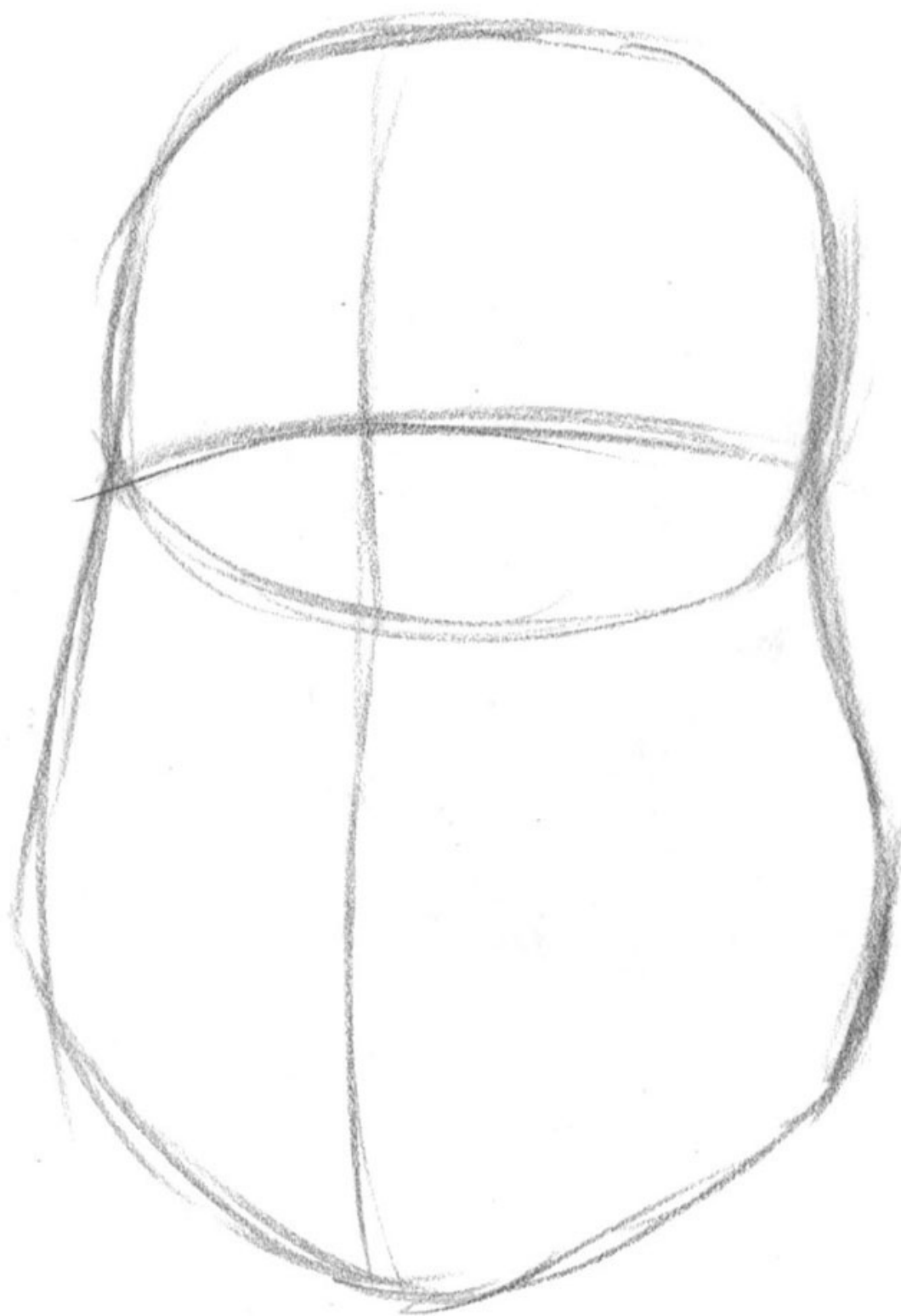
Hay algún tipo de vínculo entre una boca torcida y el pensamiento. Todavía no he encontrado la conexión exacta, pero es divertido jugar con él de todos modos.

Etapas del miedo

En este escenario, Brandon usará un personaje típico de guardia de seguridad para guiarlo a través de una variedad de emociones asociadas con el miedo. La compostura de nuestro personaje se desmoronará lentamente. Puede pasar del pavor a la risa y luego al terror.

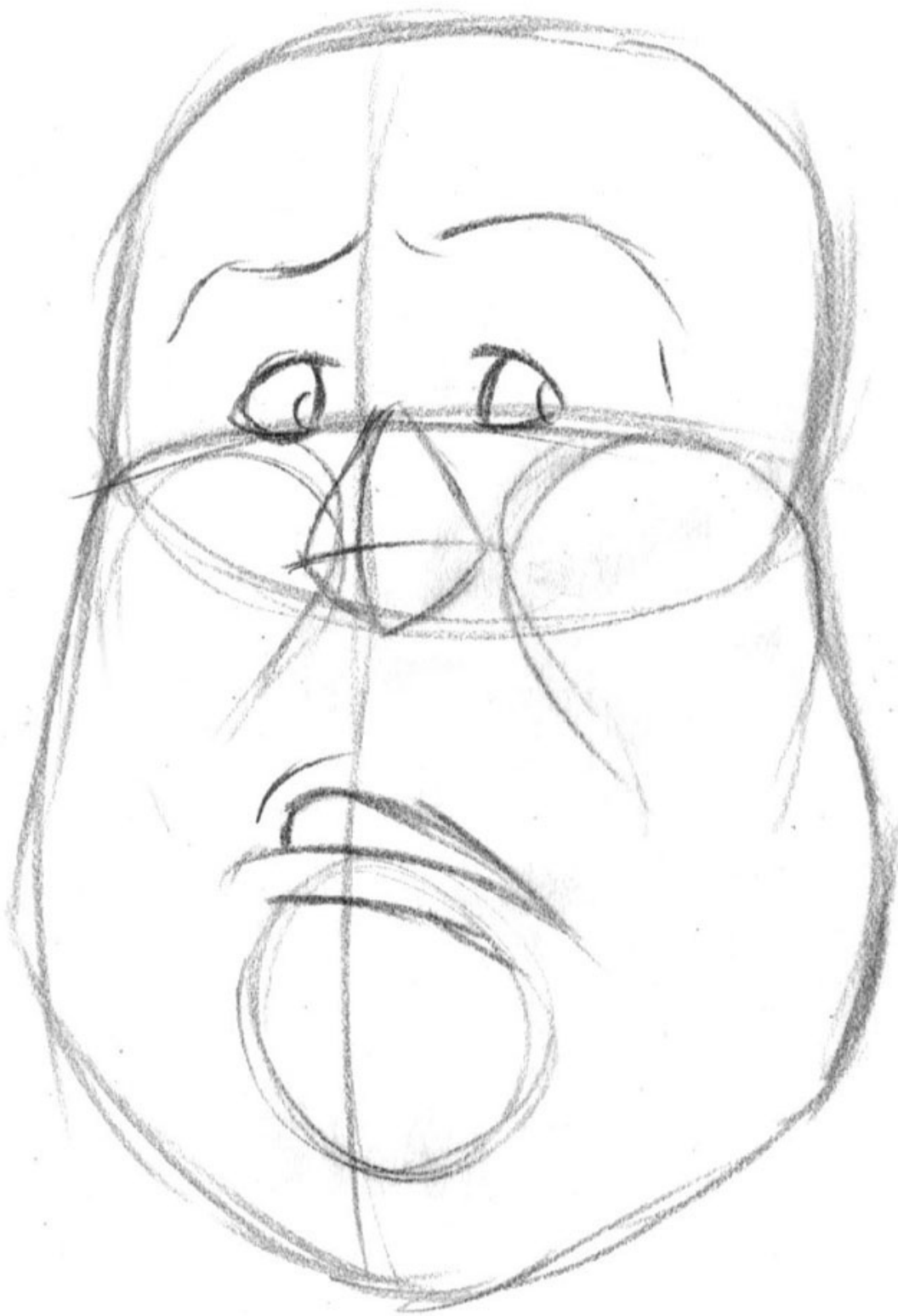


Miedo



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con el cráneo en forma de bloque y el mentón masivo en forma de "U". Añadir líneas de construcción.



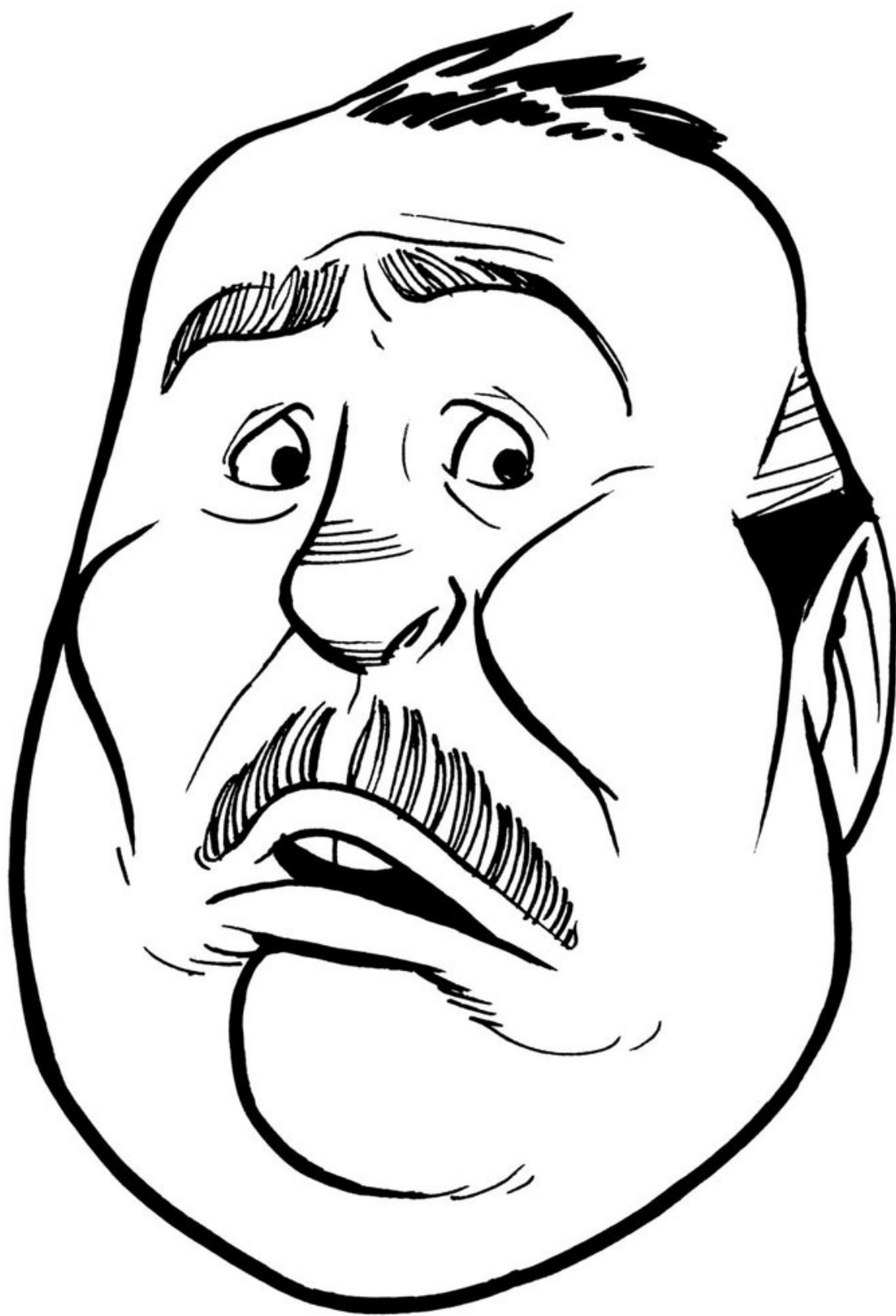
PASO 2: Áspero en las características

Esta expresión necesita mostrar potencial: energía en reserva. Está asustado, pero tratando de que el miedo no lo venza, así que la expresión no será grande. Áspero en la nariz. Dibuja la boca con las comisuras hacia abajo para mostrar un toque de angustia. Dibuja los ojos con las pupilas mirando en la dirección del ruido espeluznante. Con solo los ojos cambiando de dirección, vemos su preocupación por el ruido y su vacilación para enfrentarlo. Dibuja sus cejas arqueadas en señal de angustia y alarga la forma de las mejillas para mostrar cómo la boca tira de ellas hacia abajo.



PASO 3: Agregar detalles

Extender el forma de las mejillas para mostrar cómo interactúan con la boca fruncida. Agregue forma y una fosa nasal a la nariz y detalle las líneas que se envuelven alrededor, irradiando desde las formas más grandes. Termina con el cabello y el bigote siguiendo la dirección de las formas del rostro.



PASO 4: Limpiar

Tinta el dibujo. Indicar el cabello con pinceladas grandes y rápidas. Si está dibujando en cartulina, es útil usar un guante de algodón con los dedos y el pulgar recortados. Esto evitará que tu mano se pegue a la superficie y te ayudará a realizar trazos largos y suaves.

Nota del artista

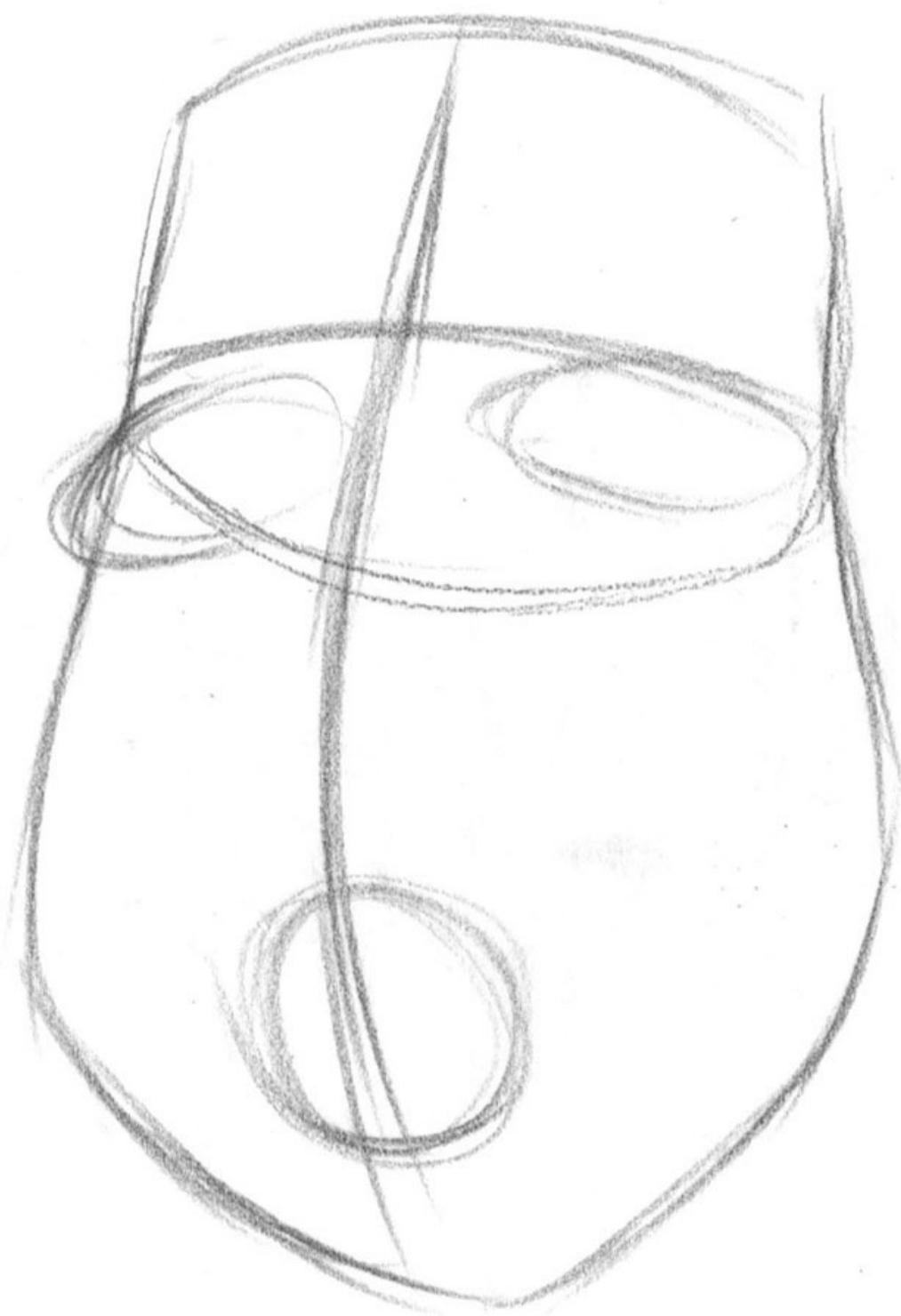
Quería adoptar un enfoque diferente para este escenario que el que hice con Billy. El diseño del guardia de seguridad es más realista y más parecido a lo que verías en un cómic de superhéroes.

Al igual que Billy, el guardia de seguridad está expresando algunos sentimientos fuertes, por lo que las expresiones no deberían ser demasiado difíciles de leer, pero definitivamente hay más sutilezas aquí. Mirar los detalles que los distinguen es un ejercicio que vale la pena.

Risa

Hagamos una expresión que contrasta fuertemente con el miedo: la risa. Es una expresión relajada, segura y confiada, por lo que cuando pasamos al miedo, el contraste hará que el miedo parezca aún más fuerte.

Nuestro guardia de seguridad está en la radio con uno de sus amigos, bromeando sobre lo mal que cocina su esposa. Él deja escapar una carcajada.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Hacer elcráneo más como un bloque cuadrado que una esfera. A continuación, haga que la línea de la mandíbula tenga una forma de "U" grande y gorda para dejar espacio para su papada. Añade tus líneas de construcción. La línea del ojo debe caber dentro del cráneo. Desplace la línea central para esta vista modificada de tres cuartos. Usando la línea central como guía, indique dónde sobresale el mentón real del doble mentón. Áspero en las grandes masas de las mejillas.



PASO 2: Áspero en la expresión

Esto es donde necesita pasar la mayor parte del tiempo para hacerlo bien. Dibuja los ojos cerrados con curvas simples. Dibuja la nariz, indicando la forma con líneas de construcción. Añade una sonrisa: con la boca abierta y empujando hacia arriba las mejillas. Indique la colocación de las orejas.



PASO 3: Agregar formulario y detalle

Reforzar el formas importantes con líneas más gruesas. Haz más gruesas las líneas debajo del mentón para enfatizar su peso. Indique la forma de los globos oculares debajo de los párpados haciendo que los pliegues de los ojos se hundan en la cara. Agregue detalles a la boca con una forma de herradura para mostrar la forma de los dientes inferiores y una forma de media luna para los dientes superiores. Agrega el cabello y el bigote, envolviéndolos alrededor de las formas que ya has establecido.



PASO 4: Limpiar

Para esto demo puede usar un marcador de pincel y otros marcadores de punta de fieltro, o puede limpiar su dibujo digitalmente. Oscurece las áreas de énfasis y dibuja líneas más gruesas en la parte inferior de las formas para darles peso. Usa tus trazos más pequeños para mostrar los pequeños detalles.



PASO 5: Agregar color

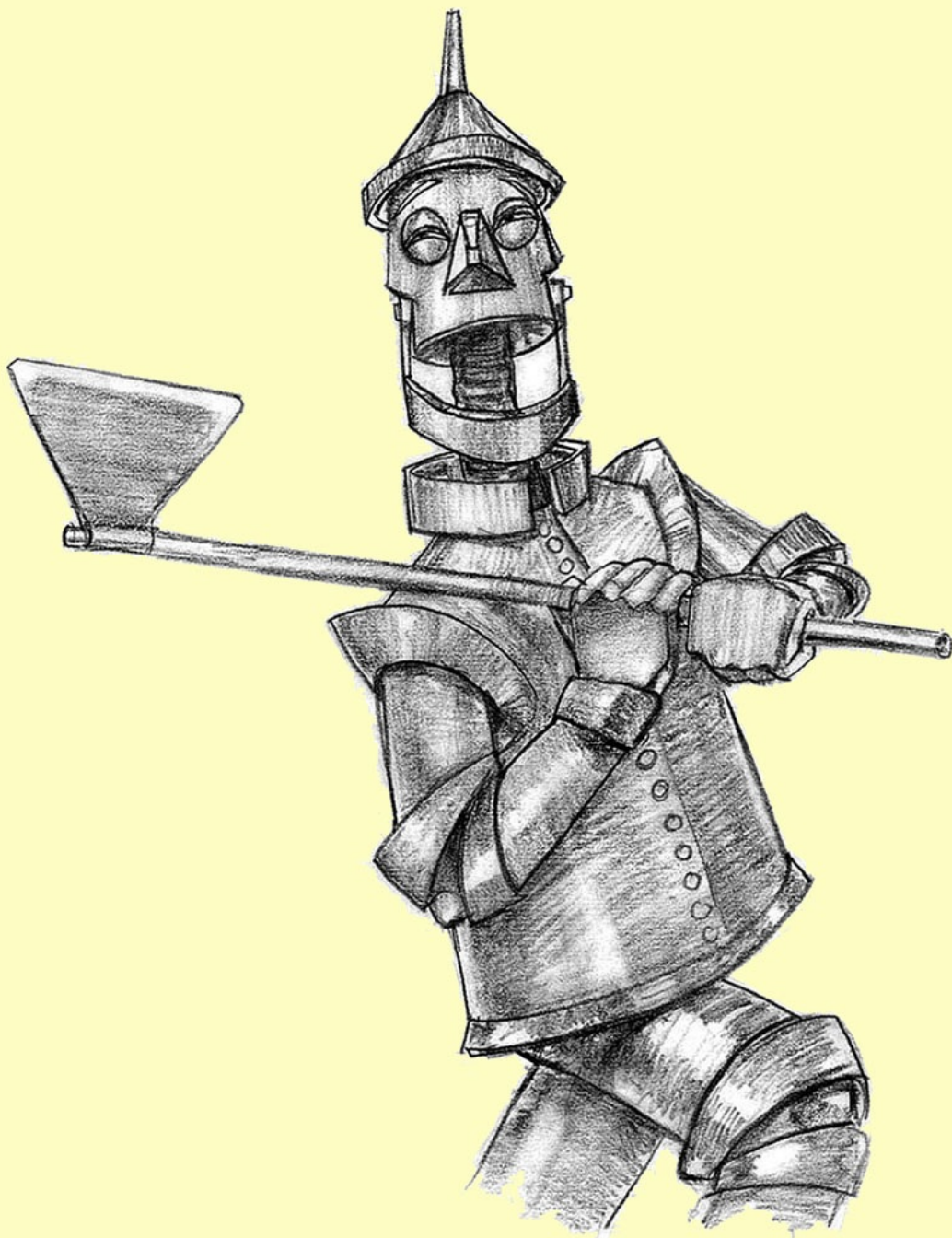
No **grandes** sorpresas, solo algunos colores cálidos. Usé bordes duros en lugar de sombras sutiles para darle un aspecto de animación. Para darle un toque extra, puedes colorear las líneas.

Variaciones del artista - Risas



Gibbs:

Aquí está mi versión de una risa grande y abundante, tal vez más una carcajada.



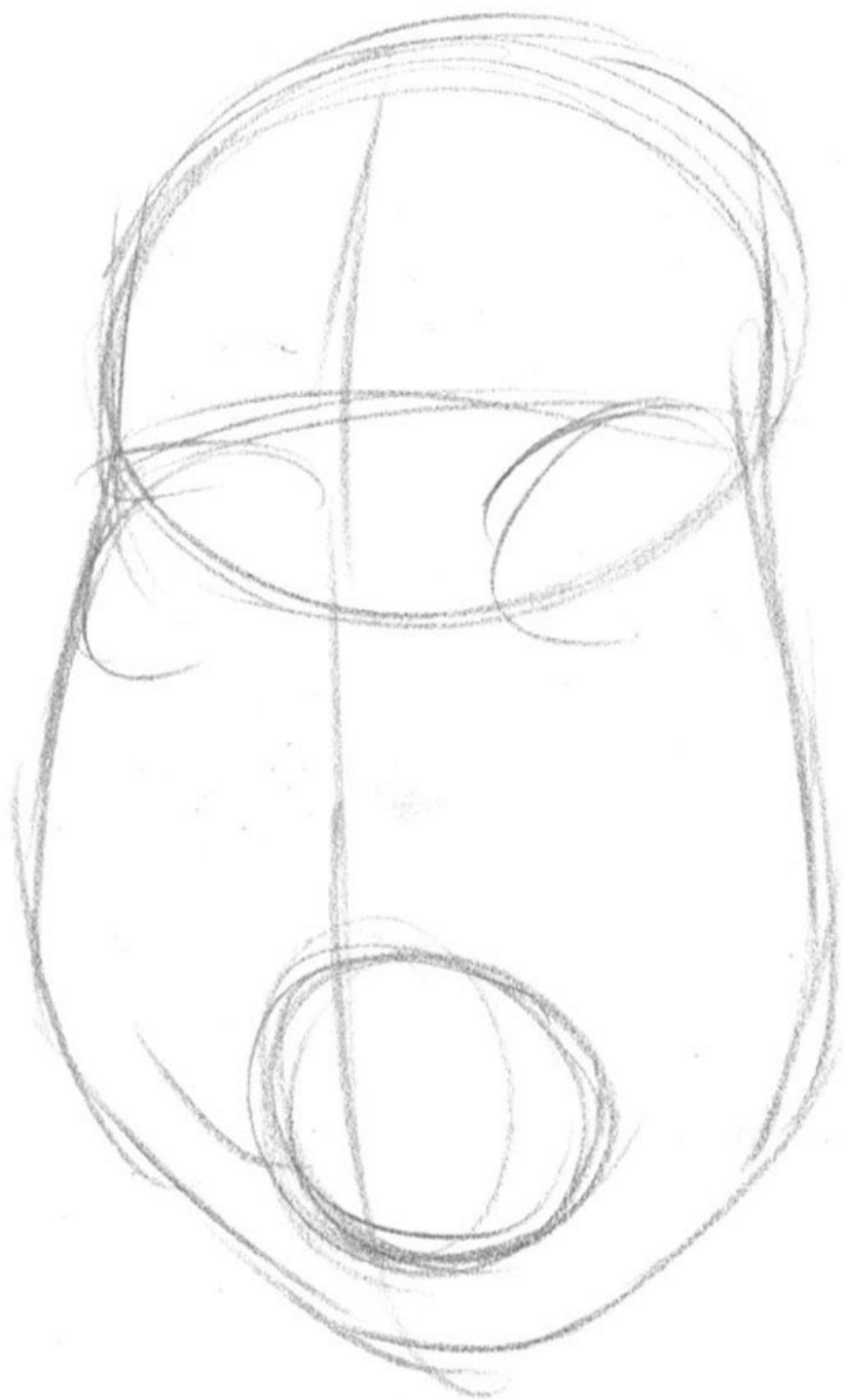
Bronce:

¡jajaja! ¡Es tan gracioso ser un hombre de hojalata!

Terror

Supongamos que nuestro guardia de seguridad escucha un ruido extraño y tiene las agallas para investigar. Con cautela examina un armario de servicios públicos con su linterna temblando en su mano. De repente, un cadáver destrozado cae del techo. El impacto del cuerpo le pone los pelos de punta y salta hacia atrás.

El terror es un sentimiento extremo pero momentáneo en el clímax de una sorpresa desagradable.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con la forma del cráneo y la mandíbula. Alarga la mandíbula esta vez, y empuja la barbilla real hacia abajo más adentro de la papada. Añade las líneas de construcción.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja elboca lo más grande posible. Indique la forma de herradura de los dientes inferiores y la media luna de los dientes superiores. Levanta las cejas y abre los ojos, pero hazlos asimétricos. Esto ayudará a que la expresión se vea más fuera de control y enérgica.



PASO 3: Agregar detalles

Agrega un muchos detalles envuelven las formas más grandes para mostrar la energía y la exageración de esta expresión. Preste especial atención a cómo las cejas empujan hacia arriba la frente y cómo el mentón y las comisuras de la boca empujan hacia abajo la parte inferior de la cara y la papada. Agregue el bigote y el cabello, haciendo que el cabello se erice para alargar la pose y agregar más energía al momento.



PASO 4: Limpiar

Usar solo, trazos en negrita que se originan en la muñeca o el codo para entintar sobre su boceto. Practique trazos en el costado del dibujo antes de comprometerse con la limpieza.



PASO 5: Agregar color

Color esLa guinda del pastel. Si ha creado un dibujo efectivo, colorearlo no es tarea fácil.

Variaciones del artista - Terror



ben:

¡Un lago salado carnívoro! ¿Qué vamos a hacer?



Gibbs:

Con los ojos muy abiertos por el terror, mira a la bestia gigante.

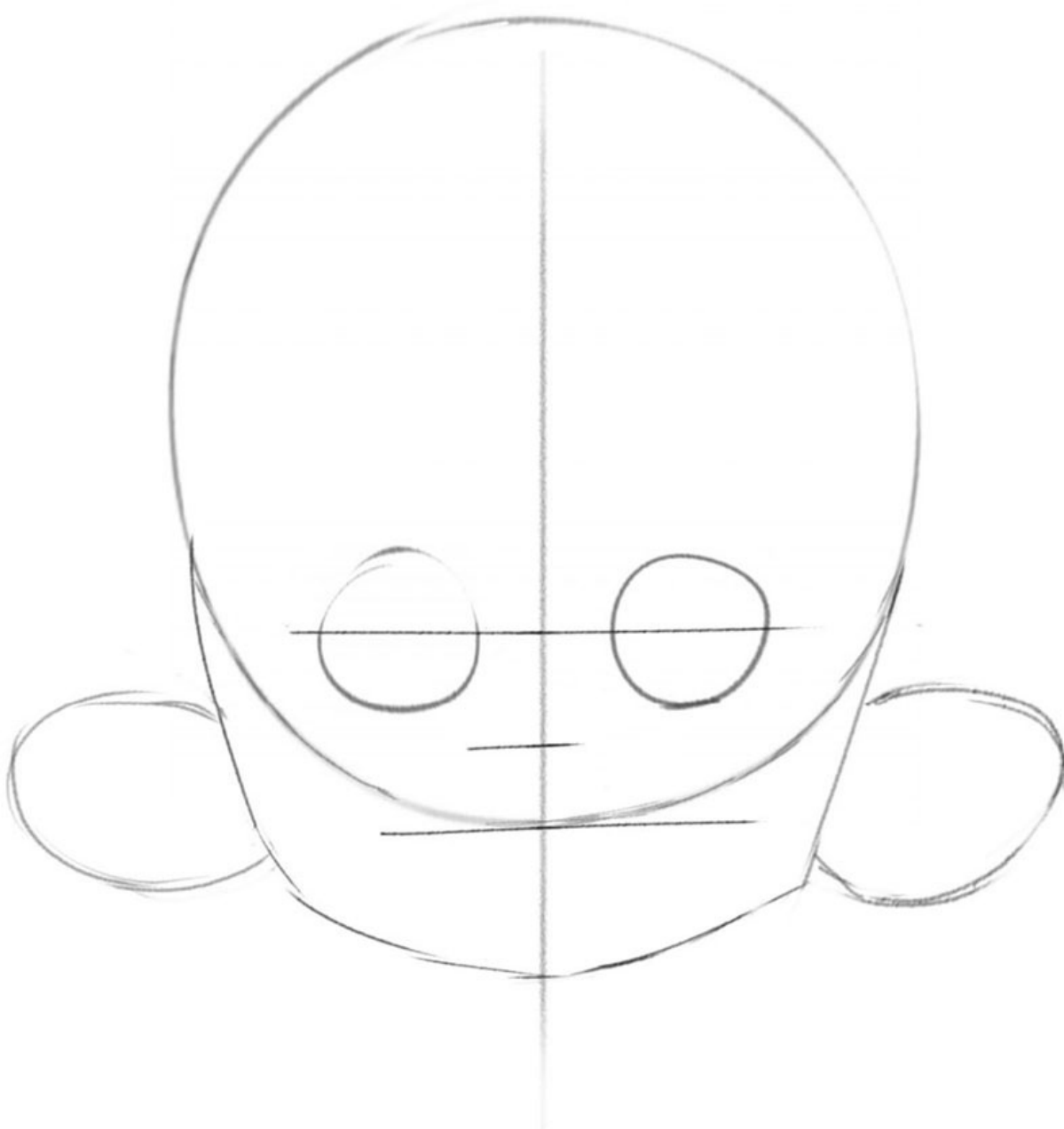
Atún para el almuerzo

"Otra vez no", dice Joey mientras abre su lonchera. "¡Esta es la tercera vez esta semana!"

Aprendamos junto con Bronze mientras él nos muestra estilísticamente un vistazo a la terrible vida diaria de un estudiante de sexto grado. Exploraremos las sutiles expresiones que muestra cuando se siente molesto, cuando algo huele mal y cuando se siente asqueado.



Enojado



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja la estructura de la cabeza. Borré la línea de la mandíbula en mi dibujo final, dejando solo el mentón. Hice esto no porque Joey sea gordo, sino porque tiene una de esas mandíbulas juveniles, casi inexistentes.



PASO 2: Áspero en las características

En esto expresión su nariz está pellizcada, pero sus fosas nasales están ensanchadas y hacia arriba. Su ceño está hacia abajo y hacia adentro, pero no demasiado o se verá realmente enojado. Sus labios suben hacia su nariz, más allá de donde está la línea de construcción de la boca. Su labio inferior frunce el ceño, pero el labio superior está levantado con sus fosas nasales.



PASO 3: Refinar y agregar detalles

dibujar sulos párpados superiores como líneas rectas y que los párpados inferiores queden ligeramente por debajo de esas líneas. Dibuja algunas líneas cortas hacia arriba cerca del interior de las líneas de las cejas; estos suavizan la mirada de enojo y hacen que su ceño se vea más frustrado. Dibuja bolsas debajo de sus ojos que provienen de la fosa nasal y su ceño fruncido. Incline su labio superior hacia un lado y asegúrese de que los extremos de su labio superior apunten hacia abajo.



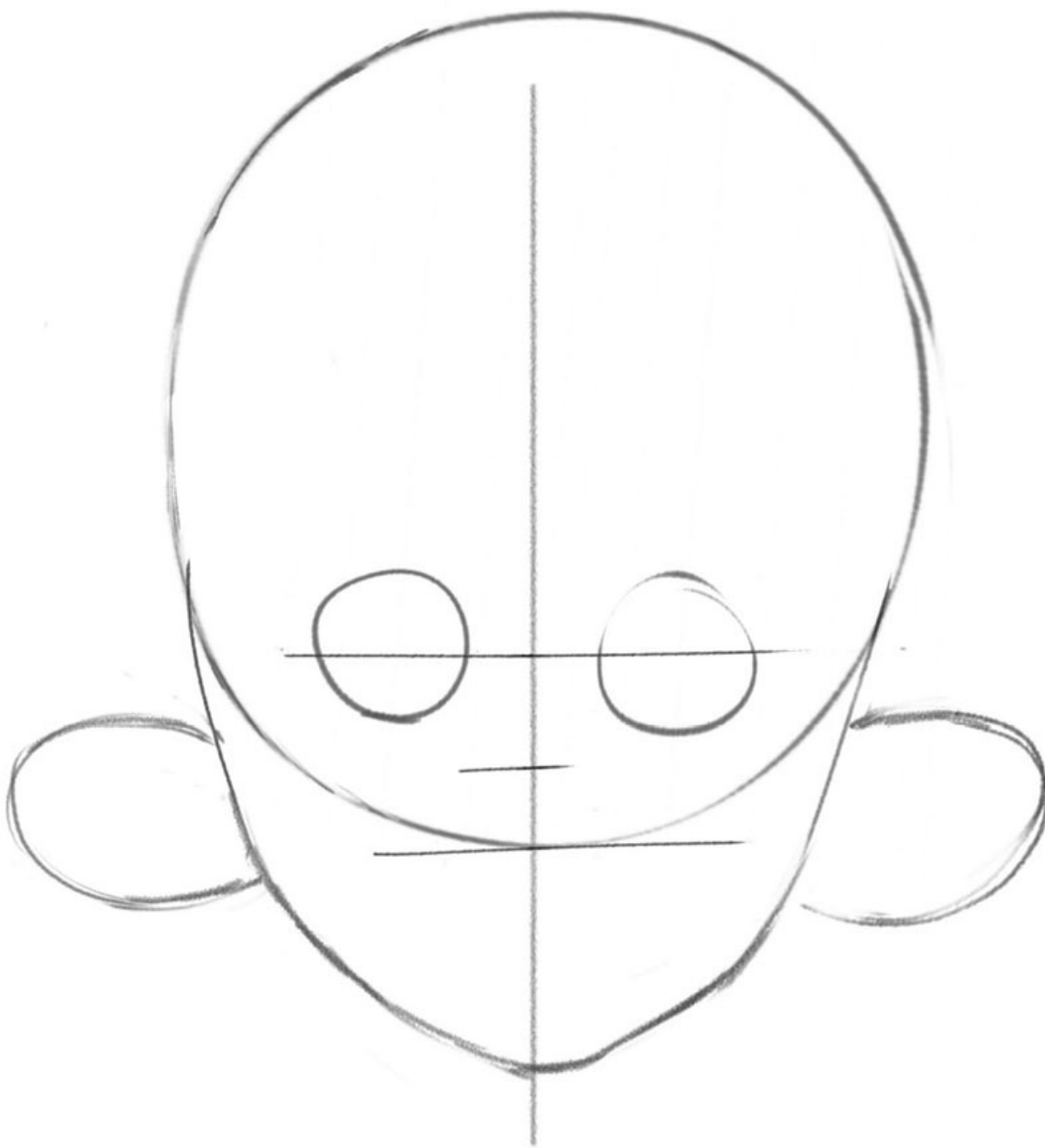
PASO 4: Limpiar

terminar por tintando sobre las líneas de lápiz. Intente variar el ancho de sus líneas, haciendo líneas más gruesas donde estarían las sombras. Después de que la tinta se seque, borre las líneas de lápiz.

Algo apesta

Joey es como cualquier niño; disfruta de un buen bocadillo. Pero hoy su mamá tiró un sándwich de atún en su lonchera. "¿Por qué?" pregunta, sabiendo que hay carnes perfectamente buenas como la mortadela para elegir. Mientras mira dentro de su sándwich para evaluar el daño, el olor a atún golpea su nariz, haciendo que la cabeza gigante de Joey se levante hacia atrás.

Los niños como Joey tienen algunos de los rostros más expresivos de todos los humanos, pero sin las profundas líneas faciales que se encuentran en los adultos. Estiremos y aplastemos su rostro para obtener las expresiones que necesitamos.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con la estructura básica de la cabeza, utilizando un círculo para el cráneo y una mandíbula suave en forma de "V" con los lados inclinados hacia un mentón más pequeño. Dibujé óvalos enormes para las orejas de Joey, lo que lo hace parecer más tonto y más joven. Dibuja líneas de construcción para los ojos, la nariz y la boca. Los niños generalmente tienen cráneos grandes y mandíbulas más pequeñas y redondeadas. Observe lo pequeños que se ven sus rasgos en relación con su cráneo gigante.



PASO 2: Áspero en las características

dibujar círculos para sus ojos bastante cerca de la línea central. Dibuja un óvalo largo para su nariz, ya que la está levantando y pellizcando para evitar más hedor. Movi sus labios hacia abajo y los fruncí haciendo que el labio superior tuviera una sutil forma de "U" y el labio inferior un pequeño óvalo debajo. Dibuja dos líneas diagonales que apunten hacia adentro y hacia arriba para las cejas, y justo debajo de ellas, agrega dos líneas diagonales más pequeñas inclinadas un poco más hacia abajo. Dibuja un poco de cabello desgreñado justo fuera de su cabeza.



PASO 3: Agregar detalles

Añadir arrugas por sus fosas nasales, haciéndolas parecer pellizcadas. Dibuja más líneas alrededor de sus ojos para crear una apariencia tensa y apretada, y agrega algunas arrugas sobre su nariz para mostrar que está siendo empujada hacia el puente entre sus ojos. Una pequeña forma de "U" sobre su labio superior hace que su labio se vea más hacia afuera que hacia adentro. Agregue algunas líneas arqueadas en la oreja para sugerir aproximadamente la anatomía de la oreja. (Tómese un tiempo para mirar cuidadosamente una oreja. Divídala mentalmente en formas simples para que luego pueda referirse a esas formas en su cabeza).



PASO 4: Limpiar

Limpia el dibujando con tinta sobre las líneas de lápiz. Me gusta usar un pincel de tinta desordenado porque le da personalidad adicional a mis líneas y funciona bien con un dibujo que se supone que debe verse apestoso. Es posible que desee hacer algunas copias de su dibujo a lápiz y practicar el entintado sobre ellas hasta que tenga una buena idea de su proceso de entintado. Después de que la tinta se seque, borre las líneas de lápiz.



PASO 5: Agregar color simple

para el color, solo ponte algo para darle textura, nada lujoso. Este personaje es un poco más estilizado y quiero que eso se vea más que cualquier combinación de colores.

Variaciones del artista - Algo apestoso



Gibbs:

Quizás se huele a sí mismo.



ben:

Nada es mejor que Mr. High & Mighty se dé cuenta de que, después de culpar a todos los demás, es él quien apesta.

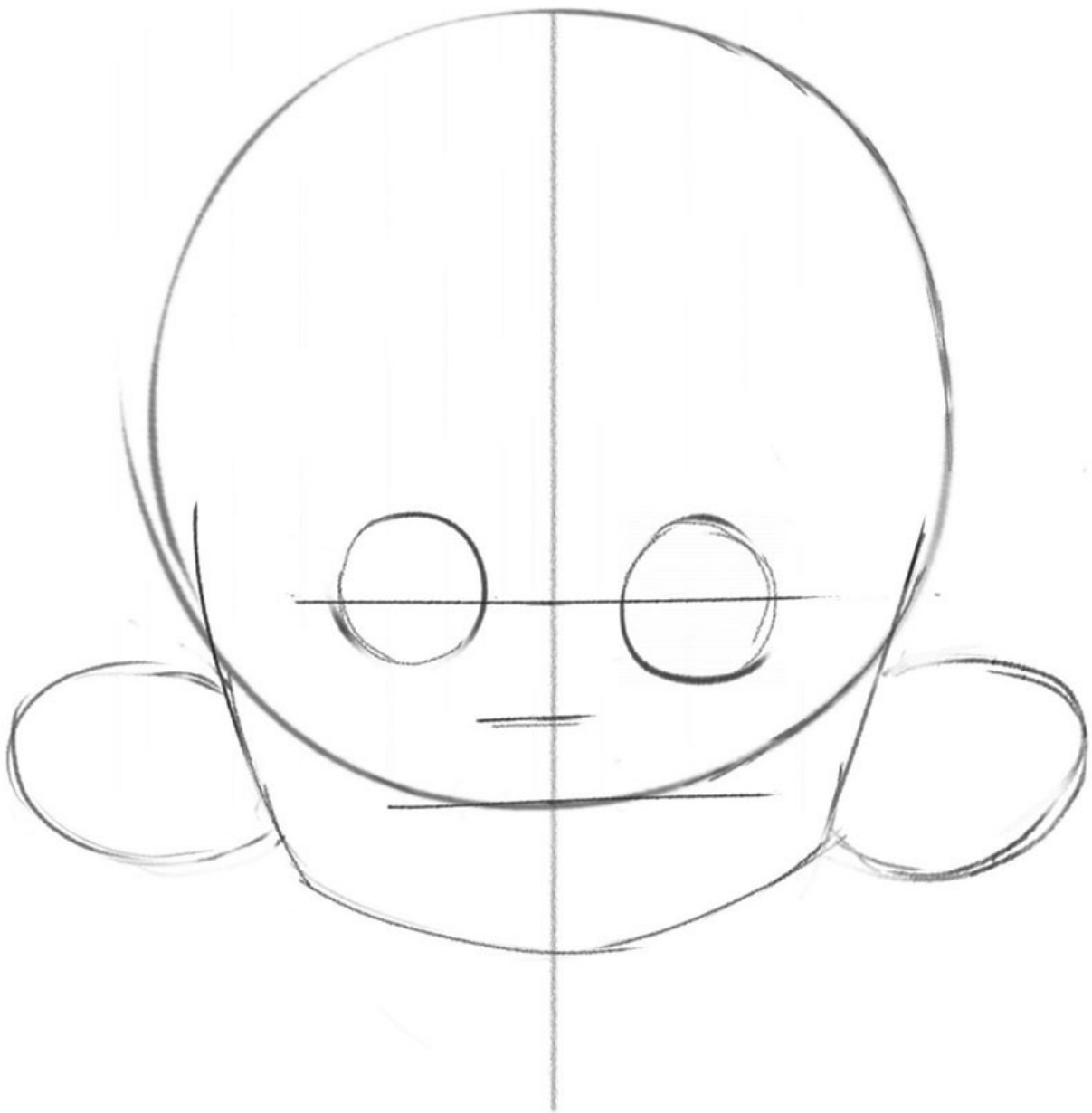


Brandon:

Quería probar algo más sutil aquí. Tal vez debería haber agregado una línea de mal olor flotando en su fosa nasal o hacerlo bizco.

Disgustado

Ahora que el hedor ha llegado al cerebro de Joey, abre la boca y saca la lengua con disgusto.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Atraer la estructura de la cabeza. Por lo general, dibujo la mandíbula donde normalmente estaría en una posición cerrada, y luego dibujo una segunda línea de la mandíbula para determinar un buen rango de movimiento.



PASO 2: Áspero en las características

Sus ojos y la nariz son similares en esta expresión, pellizcados hacia la línea central de su rostro. Observe cómo dibujé una segunda línea de la mandíbula más abajo para acomodar una boca abierta. Moví sus labios hacia abajo y luego abrí su boca con líneas hacia abajo. Su labio inferior está oculto por su lengua, que cuelga de su boca. No saqué demasiado la lengua para evitar que pareciera que estaba a punto de vomitar.



PASO 3: Refinar y agregar detalles

Abri sus fosas nasales ahora, pero mantenga el aspecto ovalado y pellizcado. Agrega líneas alrededor de sus ojos para crear esa mirada apretada y apretada y algunas líneas de expresión sobre sus cejas para mostrar tensión en los ojos. Dibuja arrugas aún más fuertes sobre su nariz para mostrar cómo se empuja hacia arriba.



PASO 4: Limpiar

terminar porentintando sobre las líneas de lápiz, tratando de seguir las líneas de lápiz más importantes y fuertes que haya hecho.



PASO 5: Agregar color

Agrega un poco de color para darle un poco de vida a este chico malo.

Variaciones del artista - Disgusted



Gibbs:

Para esto pensé en la cara que hacía cuando comía mal sushi.



ben:

¿Alguna vez has probado la comida de mono? ¡Es repugnante!

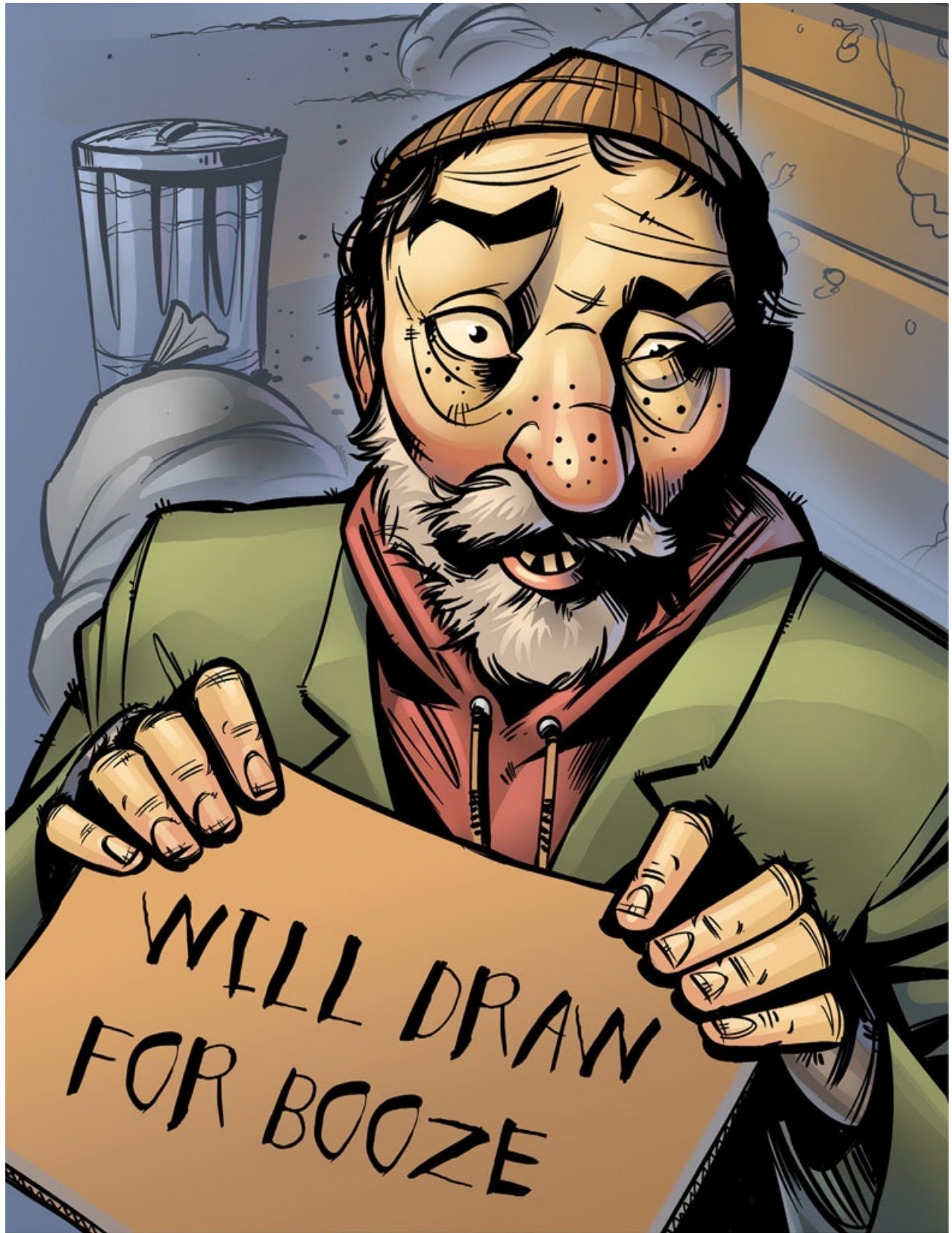


Brandon:

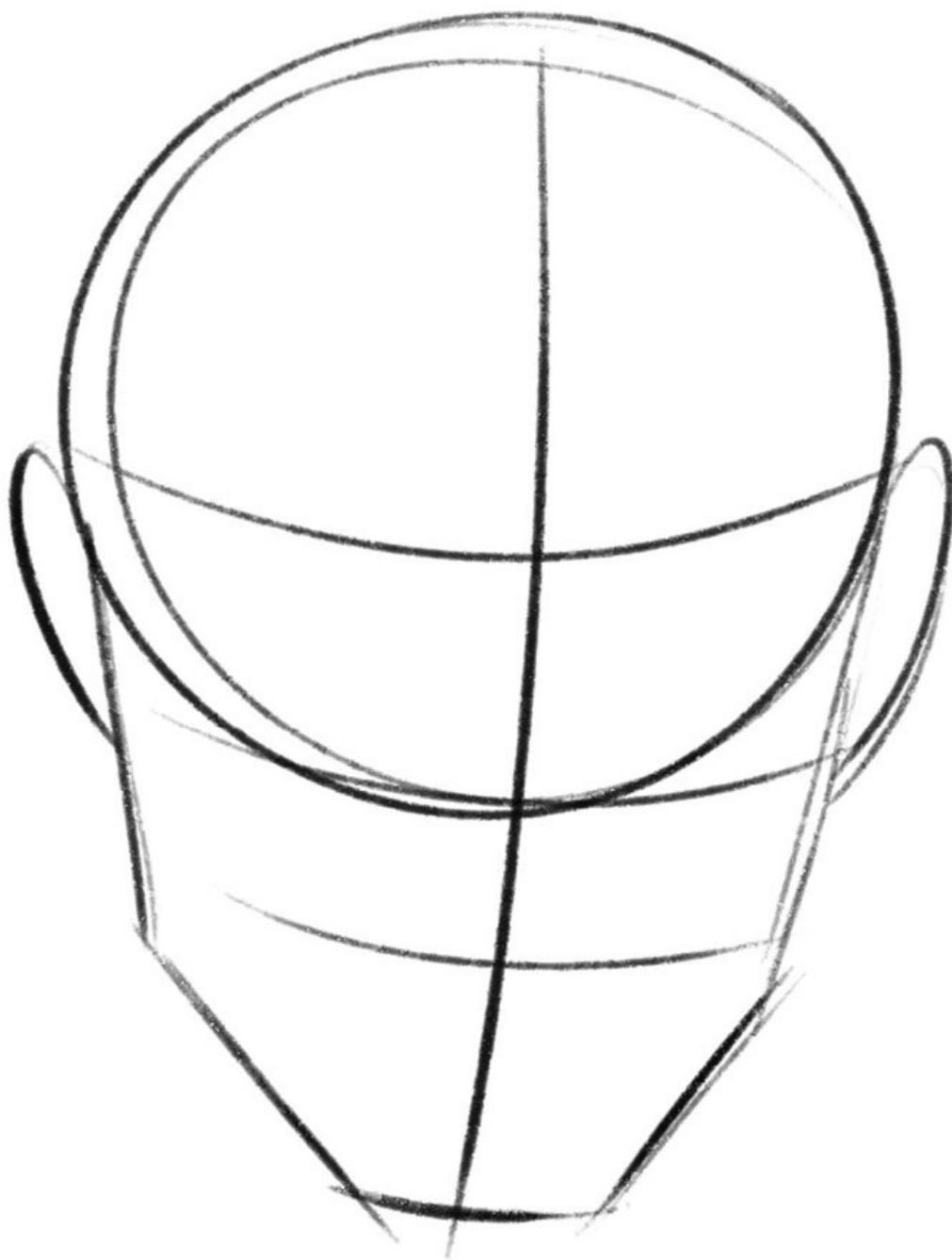
Estaba pensando en la línea de disgusto farisaico aquí. Para mí, agrega algo de interés que este tipo reaccione ante otro personaje.

el vagabundo

En este escenario, Ben describirá las expresiones faciales dinámicas de loco, delicioso, borracho y con resaca, como se muestra a través de la vida diaria de nuestro vagabundo, Stinky Joe. ¡Advertencia! Booze perjudicará severamente tus habilidades de dibujo, especialmente cuando se trata de detalles. ¡Ahora, divirtámonos un poco sobriamente!



Loco



PASO 1: Dibuje la estructura básica de la cabeza

Dibuja un círculo para el cráneo y una mandíbula en forma de “U” con los lados en ángulo hacia el mentón. Bloquee las orejas usando óvalos delgados. Incluya las líneas de construcción para la cara. Observe que la línea central está ligeramente curvada y descentrada, y que las líneas de construcción están curvadas hacia abajo. Esto hará que la cabeza sea más dinámica.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja elnariz usando un círculo grande y dos más pequeños. Dibuja el puente de la nariz con una sola línea. Dibuja dos círculos para los ojos. Luego dibuja dos óvalos ligeramente inclinados para el bigote. Debajo dibuja tres semicírculos; dos más pequeños para la boca y uno grande para el mentón. Indique los pómulos dibujando dos medias lunas a cada lado de la cabeza. Dibuja las cejas usando rectángulos largos en forma de "S" con uno más alto que el otro.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Empezar a añadir expresión dibujando un ojo más cerrado que el otro. Dibuja líneas para las arrugas en la frente y las bolsas debajo de los ojos. Completa el interior de las orejas dibujando unas líneas verticales. Dibuja la gorra de la gorrita tejida usando líneas de barrido para los pliegues.



PASO 4: Agregar detalles

ahora borra sus líneas de construcción y agregue detalles para el cabello, más arrugas pequeñas, puntos para la nariz y las mejillas, y líneas acanaladas para el gorro. Dibuja tres dientes separados, luego oscurece las cejas, la boca y las pestañas. Agrega sombreado debajo de los pómulos y define el puente de la nariz agregando un bulto.



PASO 5: Limpiar

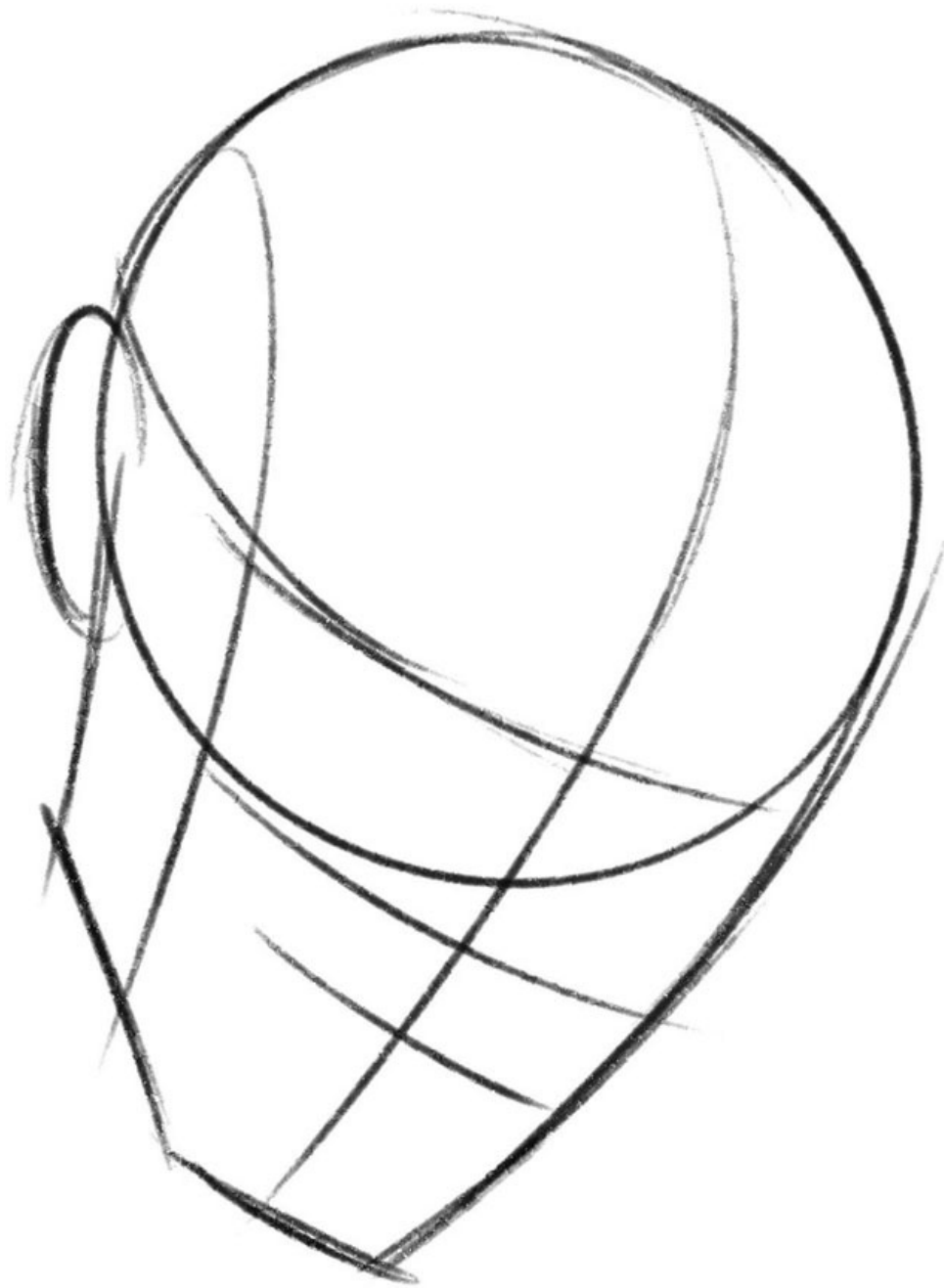
Limpiar el dibujo entintando sus líneas. Agregue sombras rellenando el lado derecho de la cara, alrededor de los ojos y debajo de la nariz. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.

Nota del artista

Mientras trabajaba en la expresión de loco, me di cuenta de que, sin saberlo, en realidad había pasado varias horas frente a mi propio espejo, entre cepillarme los dientes y peinarme, perfeccionando esta misma expresión. Por lo general, acompañaría a las palabras: "¿Qué estás mirando?"

¡Delicioso!

¡Que suerte! Después de hurgar en la basura, Stinky Joe encuentra una botella de licor y pasa varios minutos saboreando la idea de verterla en su garganta. Su lengua lame sus labios mientras sus grandes ojos miran con asombro.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el misma estructura básica de la cabeza, pero esta vez gire e incline la cabeza para obtener una vista inferior de tres cuartos.



PASO 2: Bloquee las funciones

Bosquejar las formas básicas de la cara. Dibuja la lengua usando un semicírculo que sale del labio inferior. Dibuja la boca cerrada y ancha. Dibuja un círculo para la barbilla que sobresale de la estructura. Asegúrate de que tus formas correspondan al ángulo de las líneas de construcción.



PASO 3: Agregue características ásperas y expresivas

Empezar a añadir expresión dibujando la forma de los ojos con puntos para las pupilas. Dibuja líneas para las arrugas en la frente y las bolsas debajo de los ojos. Dibuja una línea en la mejilla que corte la bolsa inferior debajo de su ojo derecho. Completa el interior de la oreja dibujando unas líneas verticales. Dibuja el gorro y usa líneas de barrido para los pliegues.



PASO 4: Agregar detalles

Ahora agrega el detalle del cabello, más arrugas más pequeñas, puntos para la nariz y las mejillas, y líneas acanaladas para el gorro. Oscurecer las cejas, la boca, las pestañas y las líneas alrededor de la lengua. Agrega sombreado debajo del pómulo y la nariz, luego define el puente de la nariz agregando un bulto.



PASO 5: Limpiar

Limpiar el dibujo entintando sus líneas. Agregue sombras rellenando el lado derecho de la cara, alrededor de los ojos y debajo de la nariz. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.



PASO 6: ¡Mmmm! ¡Mi favorito!

Para éstos demostraciones, he mantenido la coloración bastante simple, enfatizando las luces y las sombras. Para su propio dibujo, intente jugar con otras combinaciones de luces y colores.

Variaciones del artista - ¡Delicioso!



Gibbs:

Cuando estaba dibujando esto, me imaginaba un cerdo mirando un plato de chuletas de cerdo.



Bronce:

Buena comida por un buen caballero.

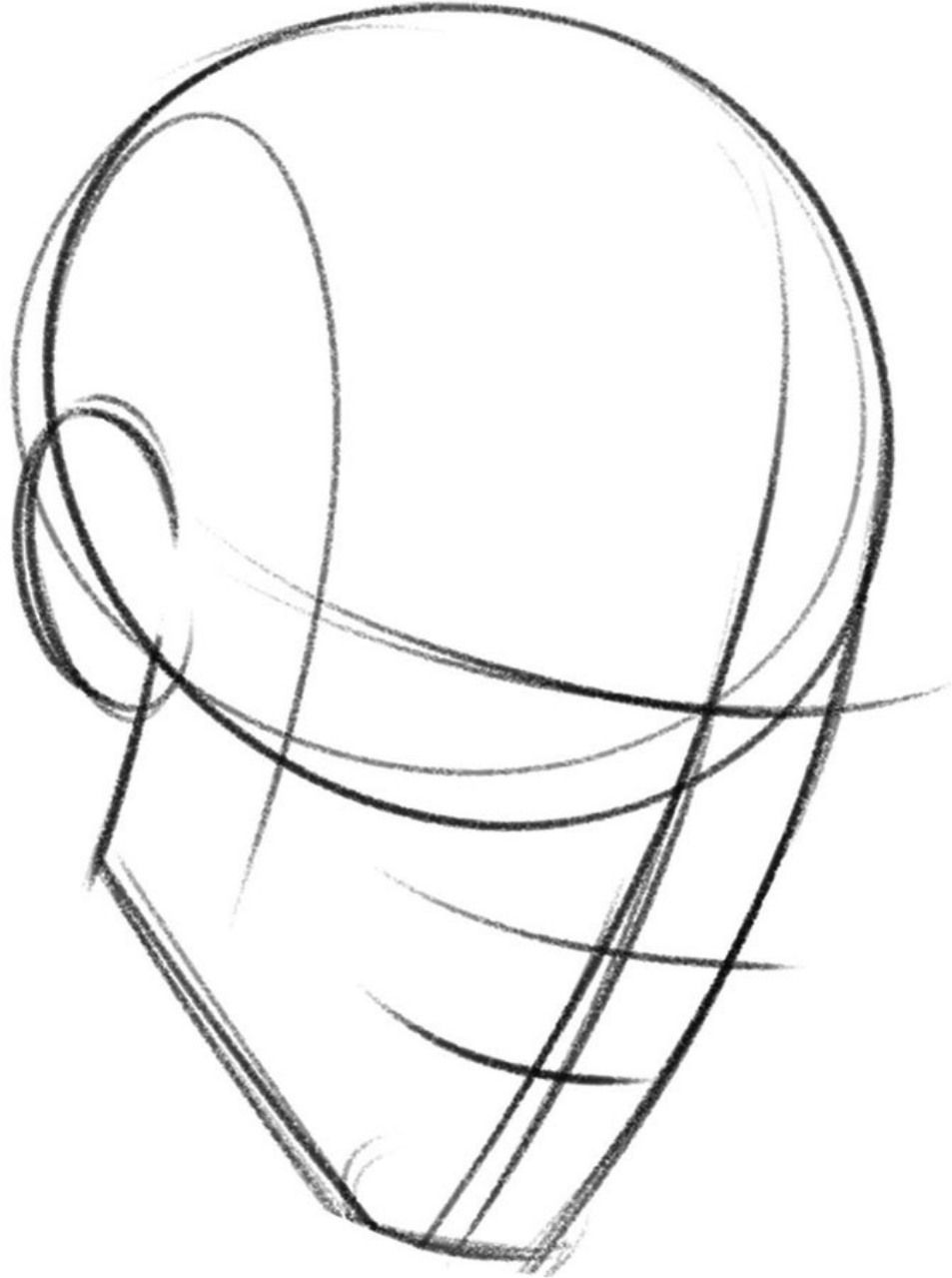


Brandon:

Quería ver si podía mostrar delicioso sin usar la lengua. Supongo que podrías interpretar esto como simplemente feliz, pero me gusta pensar que hay algo en su mirada que sugiere algo más específico.

Ebrio

Habiendo bebido una quinta parte de ginebra, Stinky Joe ahora está borracho y molestando a las palomas mientras tropieza por el callejón que llama hogar. Sus párpados son pesados y cubren los ojos cubiertos de brillo. Su sonrisa levanta las bolsas debajo de ellos.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja la estructura básica de la cabeza, inclinándola hacia abajo de nuevo, pero esta vez girándola aún más.



PASO 2: Bloque en las Formas Básicas

Bosquejar las formas básicas de la cara. Dibuja el bigote usando líneas curvas para la parte superior y lateral. Dibuja un círculo completo para el ojo derecho, aunque la mayor parte estará oculta. Dibuja la boca abierta con dos medias

círculos Dibuja otro círculo que sobresalga por la barbilla. Asegúrate de que tus formas correspondan al ángulo de las líneas de construcción.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Empezar a añadir expresión dibujando la forma de los ojos y puntos para las pupilas. Dibuja líneas para las arrugas en la frente y las bolsas debajo de los ojos. Dibuja una línea en la mejilla que corte la bolsa inferior debajo de su ojo derecho. Dibuja una línea curva en la esquina izquierda de la boca para mostrar su sonrisa. Completa el interior de la oreja dibujando unas líneas verticales. Dibuja el gorro usando líneas de barrido para los pliegues.



PASO 4: Agregar detalles y perfeccionar

Agregar detalles para el cabello, más pequeñas arrugas, puntos para la nariz y las mejillas, y líneas acanaladas para el gorro. Dibuja tres dientes separados, luego oscurece las cejas, la boca y las pestañas superiores. Agrega sombreado debajo del pómulo y la nariz, luego define el puente de la nariz agregando un bulto.



PASO 5: Limpiar

Limpie el dibujo entintando sus líneas. Agregue sombras rellenando el lado derecho de la cara, alrededor de los ojos y debajo de la nariz. Agregue algunas líneas adicionales en los párpados superiores. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.



PASO 6: Uno Demasiado

Ahora eso Has clavado la expresión, completa tu obra maestra con algo de color.

Variaciones del artista - Borracho



Brandon:

Jugué con este un poco antes de que se sintiera totalmente bien. Las características que parecían hacer que funcionara eran la mordida inferior y la sonrisa acurrucada. Los ojos cruzados también ayudan a venderlo.



Gibbs:

Para esto, solo quería dibujar un lug borracho.

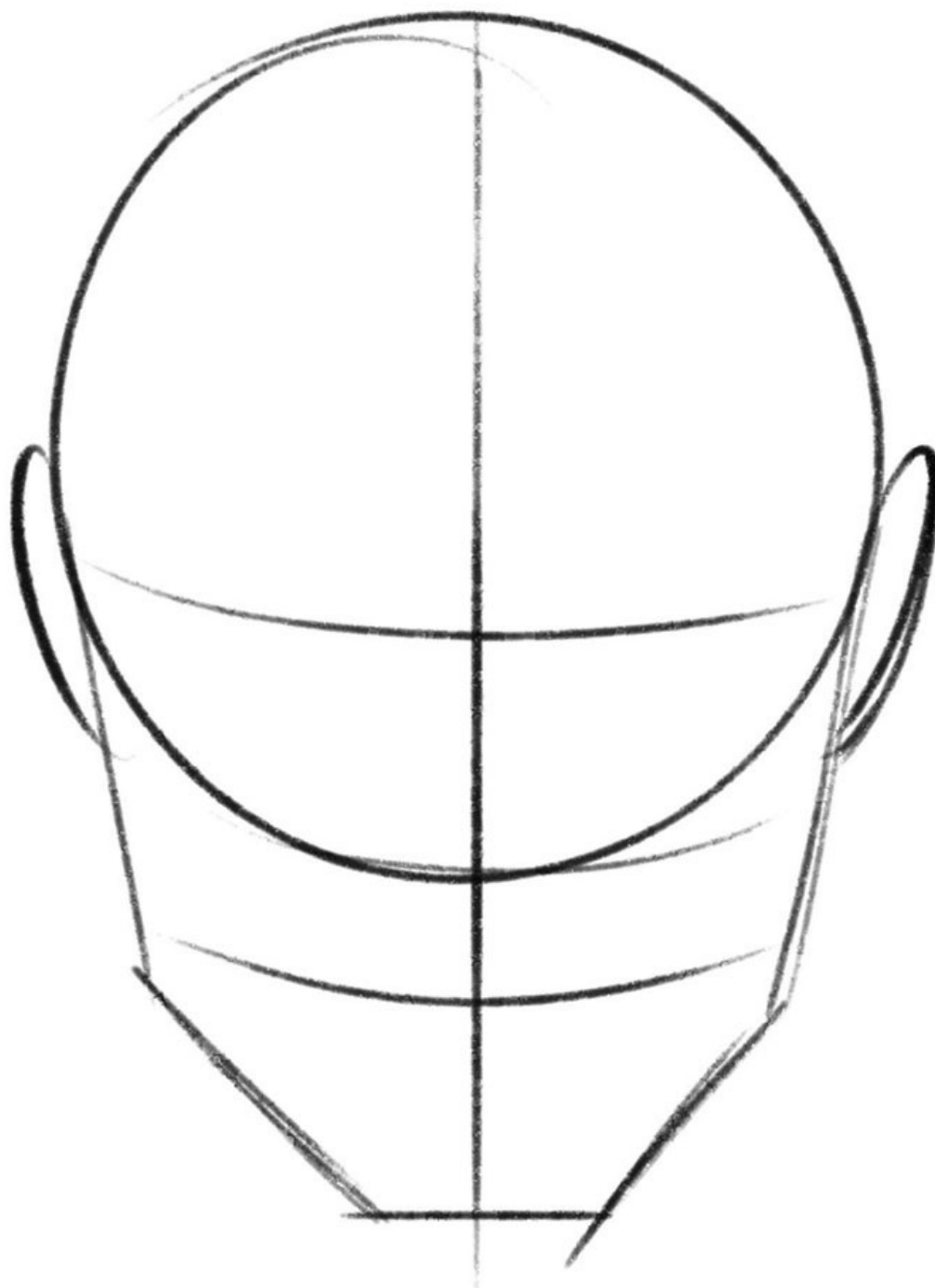


Bronce:

diversión borracho! No, espera, no es divertido.

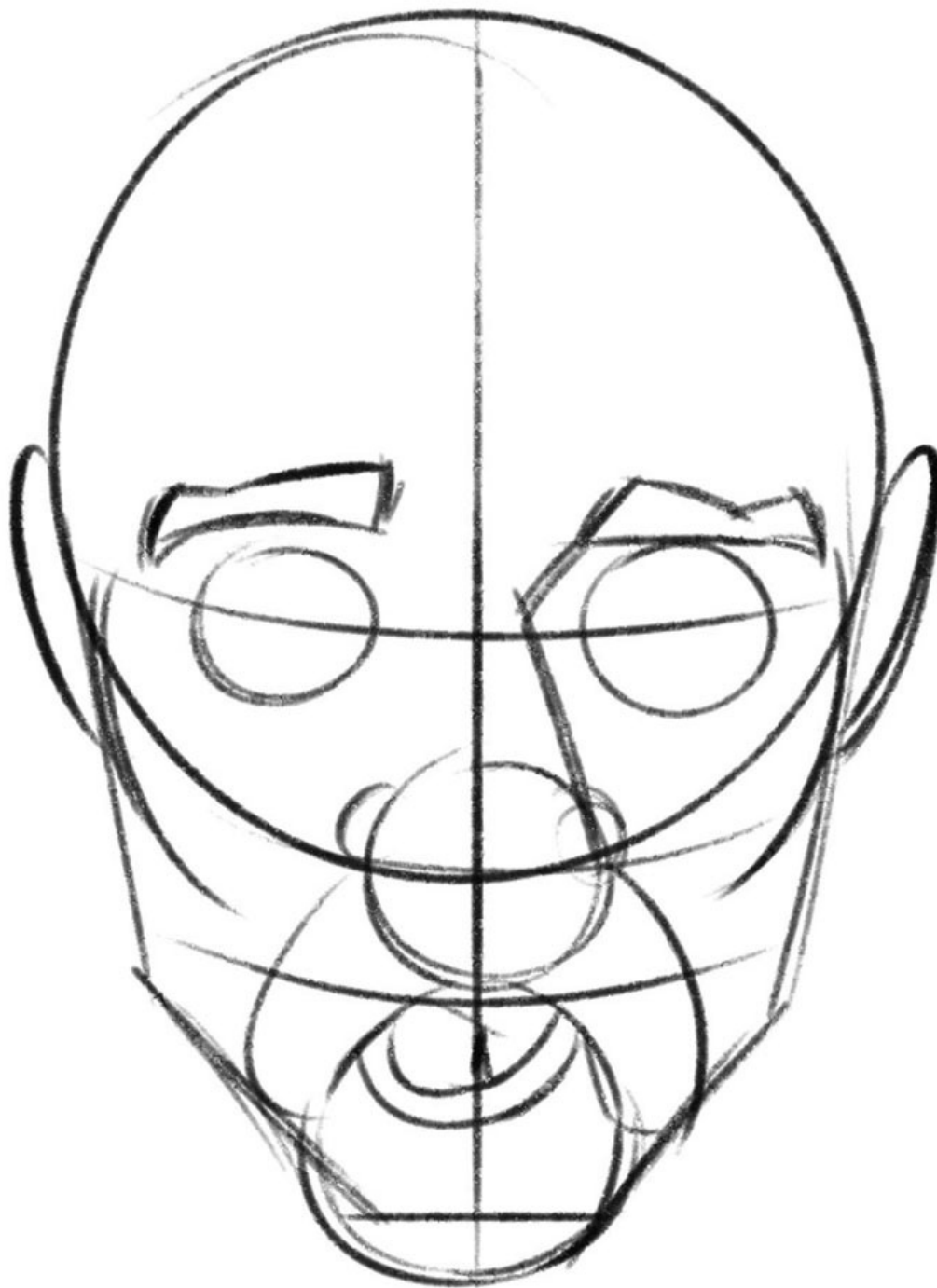
resaca

Después de una noche de mucho consumo de alcohol, Stinky Joe ahora tiene resaca. Se apoya contra la pared de ladrillo, sus oídos zumbando desde que abrió los ojos. Su rostro es alargado y su piel cuelga suelta sobre su cráneo. Sus párpados están pesados y ha perdido la fuerza para cerrar la boca.



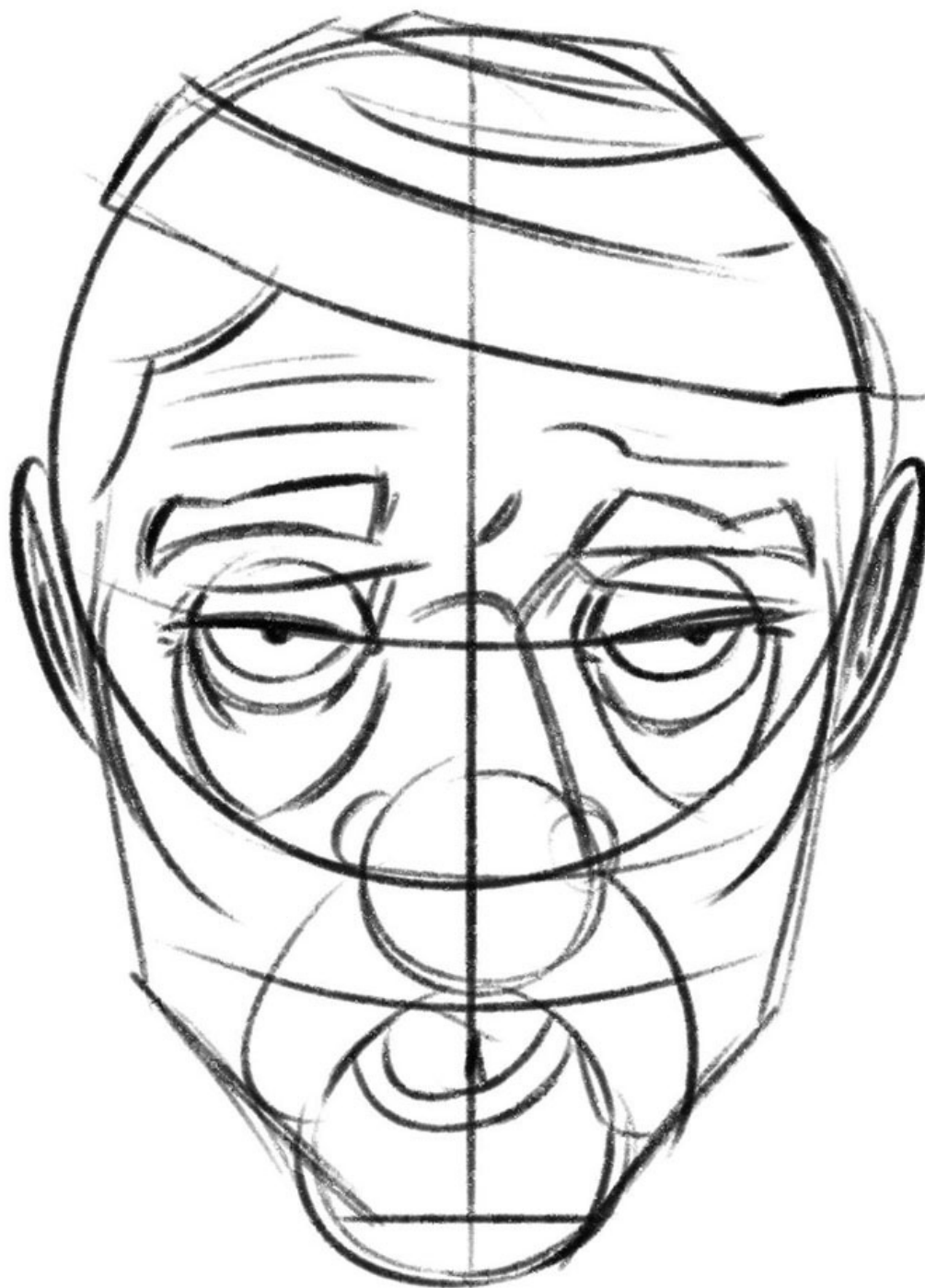
PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja un círculo para el cráneo y una mandíbula en forma de "U" con los lados en ángulo hacia el mentón. Bloquee las orejas usando óvalos delgados. Incluya las líneas de construcción para la cara. Observe que las líneas de construcción están ligeramente curvadas hacia abajo.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja elnariz usando un círculo grande y dos más pequeños. Dibuja el puente de la nariz con una sola línea. Dibuja dos círculos para los ojos. Agrega líneas curvas a cada lado de la nariz para el bigote. Debajo de eso, dibuja tres semicírculos: dos pequeños para la boca y uno grande para la barbilla. Indique los pómulos dibujando dos medias lunas a cada lado de la cabeza. Dibuja las cejas usando rectángulos largos con muescas en la parte superior.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Empezar a añadir expresión dibujando párpados pesados y pupilas desplazadas. Dibuja líneas para las arrugas en la frente y las bolsas ovaladas debajo de los ojos. Completa el interior de las orejas dibujando unas líneas verticales. Dibuja el gorro usando líneas de barrido para los pliegues.



PASO 4: Agregar detalles

Agregar detalles para el cabello, más pequeñas arrugas, puntos para la nariz y las mejillas, y líneas acanaladas para el gorro. Dibuja tres dientes separados, luego oscurece las cejas, la boca y las pestañas. Agrega sombreado debajo de los pómulos y define el puente de la nariz agregando un bulto.



PASO 5: Limpiar

Limpia el dibujo entintando sus líneas. Agregue sombras rellenando el lado derecho de la cara, alrededor de los ojos y debajo de la nariz. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.



PASO 6: Mañana Difícil

Añadir estado de ánimo al personaje representando su dibujo en color. Usé una computadora y un software que me permite colorear debajo de mi trabajo con tinta, pero puedes usar lápices de colores, acuarelas, marcadores o lo que sea. ¡Solo colorea!

Variaciones del artista - resaca



Brandon:

Así es como me veo la mayoría de las mañanas, ¡y ni siquiera bebo!



Bronce:

Pero hombre, las historias que tiene que contar.



Gibbs:

Acabo de despertarme después de beber mucho.

Gina recibe una conferencia

Entonces, ahora Blake va a dibujar expresiones para una adolescente. Gina es una chica "emo", por lo que las emociones son su marca registrada. Ella normalmente ignora a su padre hasta que establece la ley.

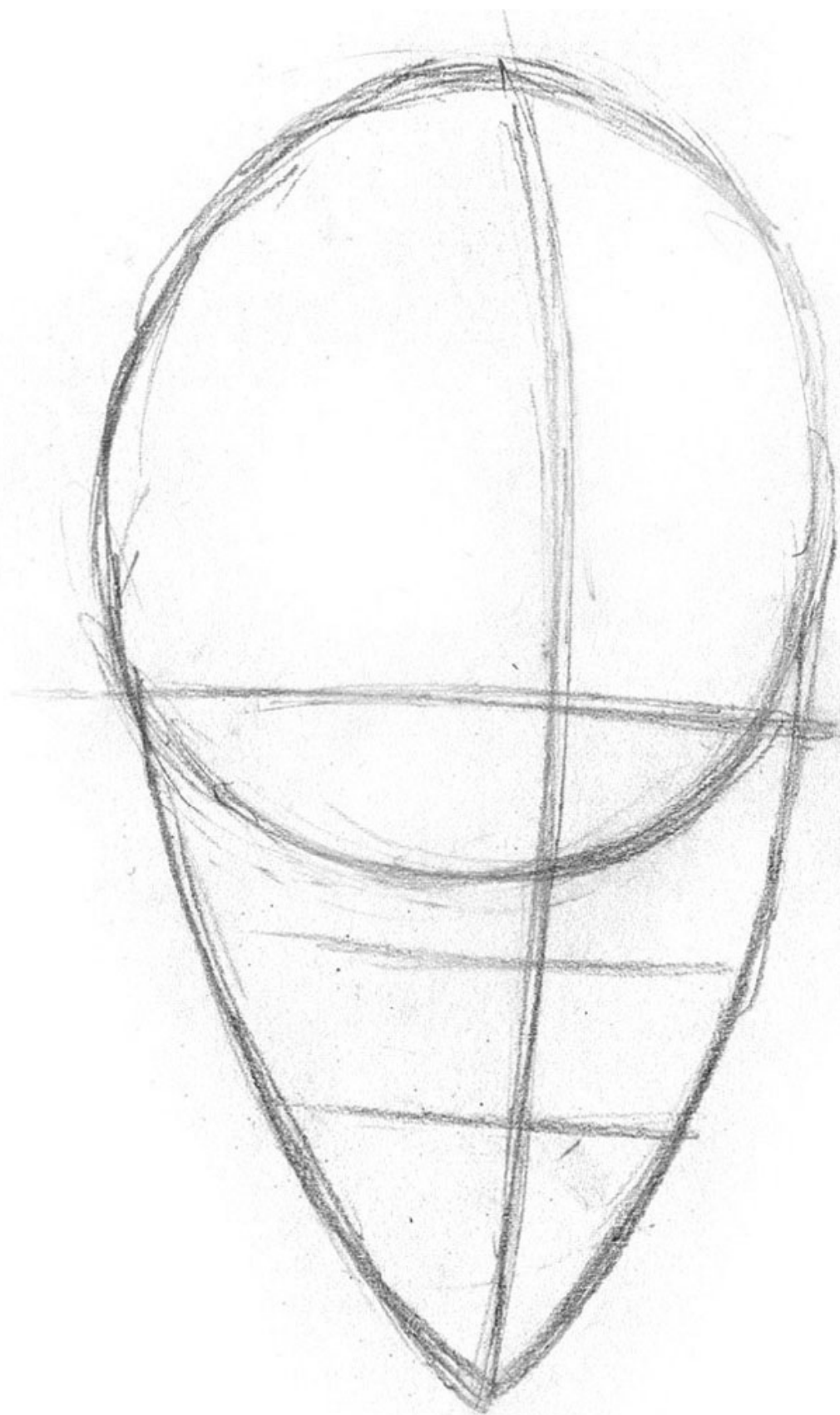


Nota del artista

Las adolescentes presentan una gran oportunidad para explorar expresiones. Si alguna vez has visto hablar a un grupo de chicas, sabes que sus rostros transmiten muchos mensajes emocionales. También es algo bueno, porque generalmente no son las personas más coherentes verbalmente.

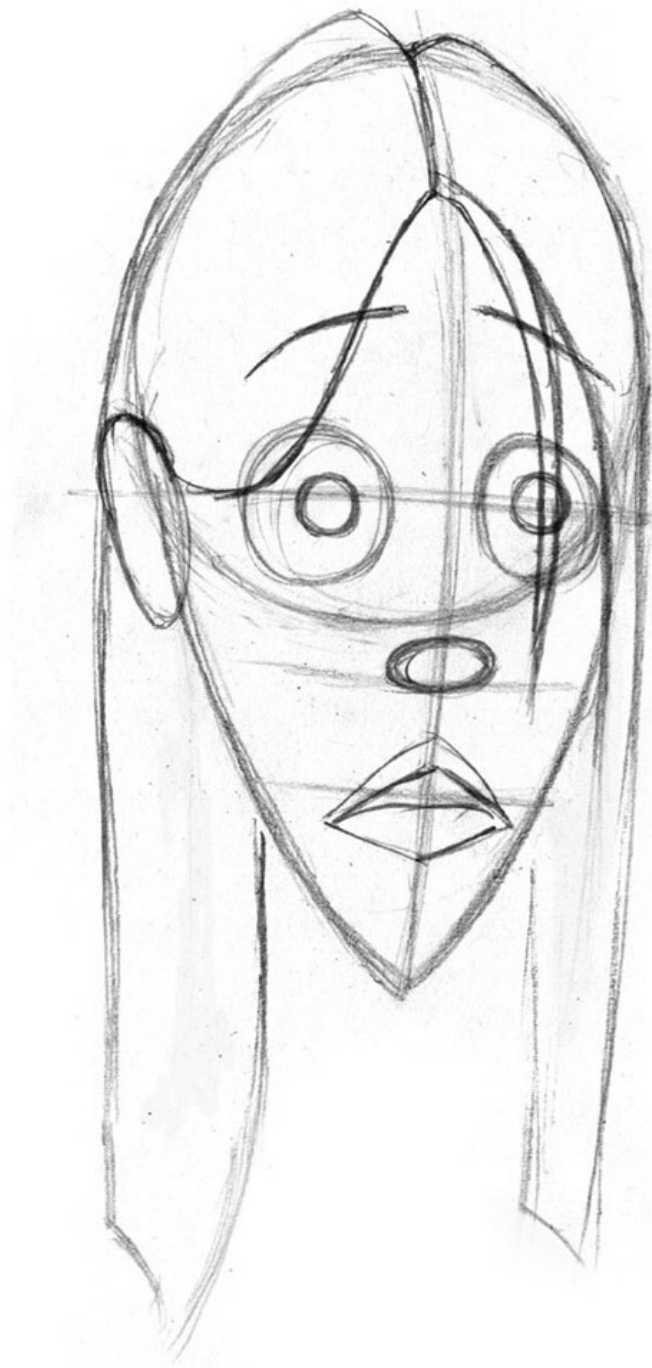
Cuando estaba en la escuela secundaria, tenía una amiga a la que me gustaba mirar cuando estaba hablando por teléfono. Aunque la otra persona no podía verla, su rostro aún mostraba todas sus emociones. Puede que no haya podido escuchar toda la conversación, pero siempre podía decir lo que estaba pasando.

Estupefacto



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el círculo para el cráneo. En este dibujo, su boca estará un poco abierta, por lo que la línea de la mandíbula debe extenderse más hacia abajo. Recuerda hacerlo más en forma de "V"; esa es una característica definitoria de este personaje. Esta no es una vista completa de tres cuartos, así que asegúrese de que la línea central corresponda a la curva del formulario.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja elboca abierta y algo enfadada. Dibuja círculos para los ojos.

Coloque los iris con cuidado porque tienen un impacto dramático en el

expresión. Después de indicar dónde estarán las cejas, realmente debería tener una idea de cómo se transmite la emoción. Si la expresión no funciona, revisa el dibujo.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Añade el párpados, asegurándose de que no se superpongan con los iris. Agregue fosas nasales y una línea delgada para indicar el puente de la nariz. Como es joven, no querrás sobredefinir la nariz. Describa los contornos de los labios e indique los músculos carnosos debajo de ellos; Esta es una característica importante de este personaje. Define las formas de la oreja.



PASO 4: Agregar detalles

Esto es donde todo se une. Oscurece el interior de la boca y dale un delineador de ojos grueso. Es posible que deba agregar algo de volumen a sus mejillas para

ayudar a mostrar que su boca está abierta y relajada. Tener la mejilla derecha superpuesta al mentón agrega volumen y refuerza la expresión.



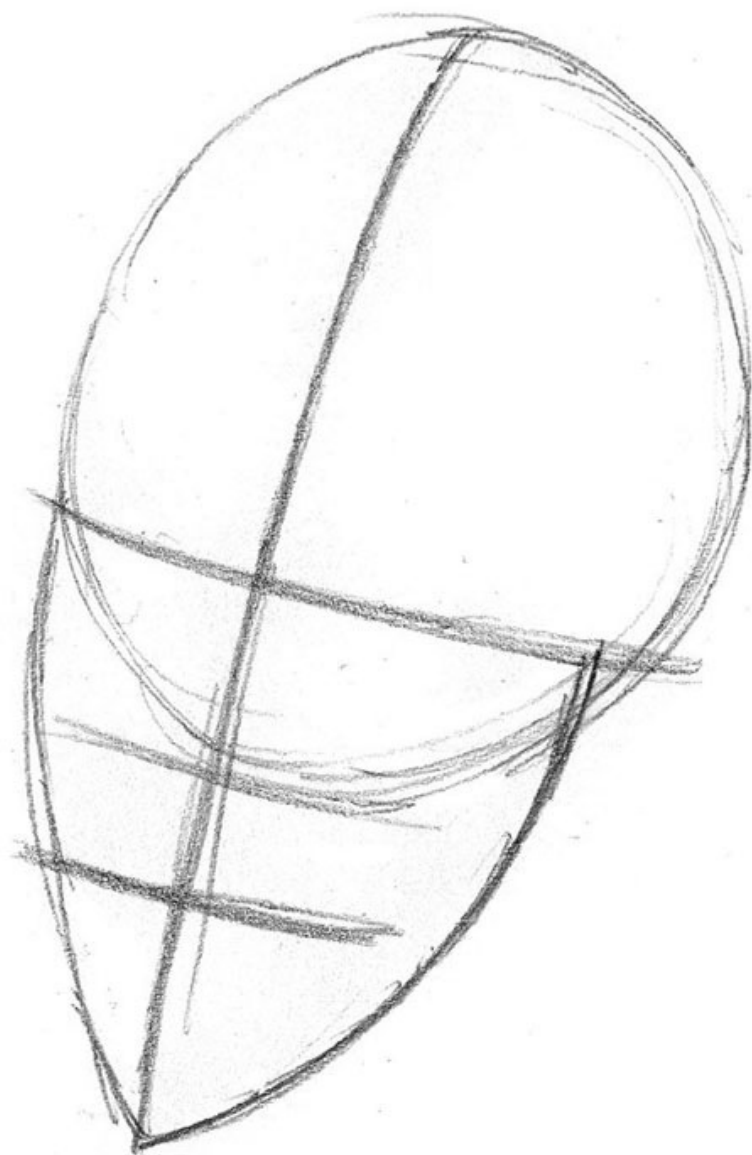
PASO 5: Limpiar

usar tinta líneas para añadir dramatismo. Reduzca las pupilas bastante y dibuje finas líneas radiales en los iris para crear el efecto de ojos de color claro. Haz líneas gruesas debajo de los labios y la nariz. Agregue una línea gruesa debajo del mechón claro de cabello para sugerir una sombra. Agregue una línea delgada en el mechón claro de cabello para romperlo y hacer que se vea más como cabello que como un cordón grueso.

ojos rodantes

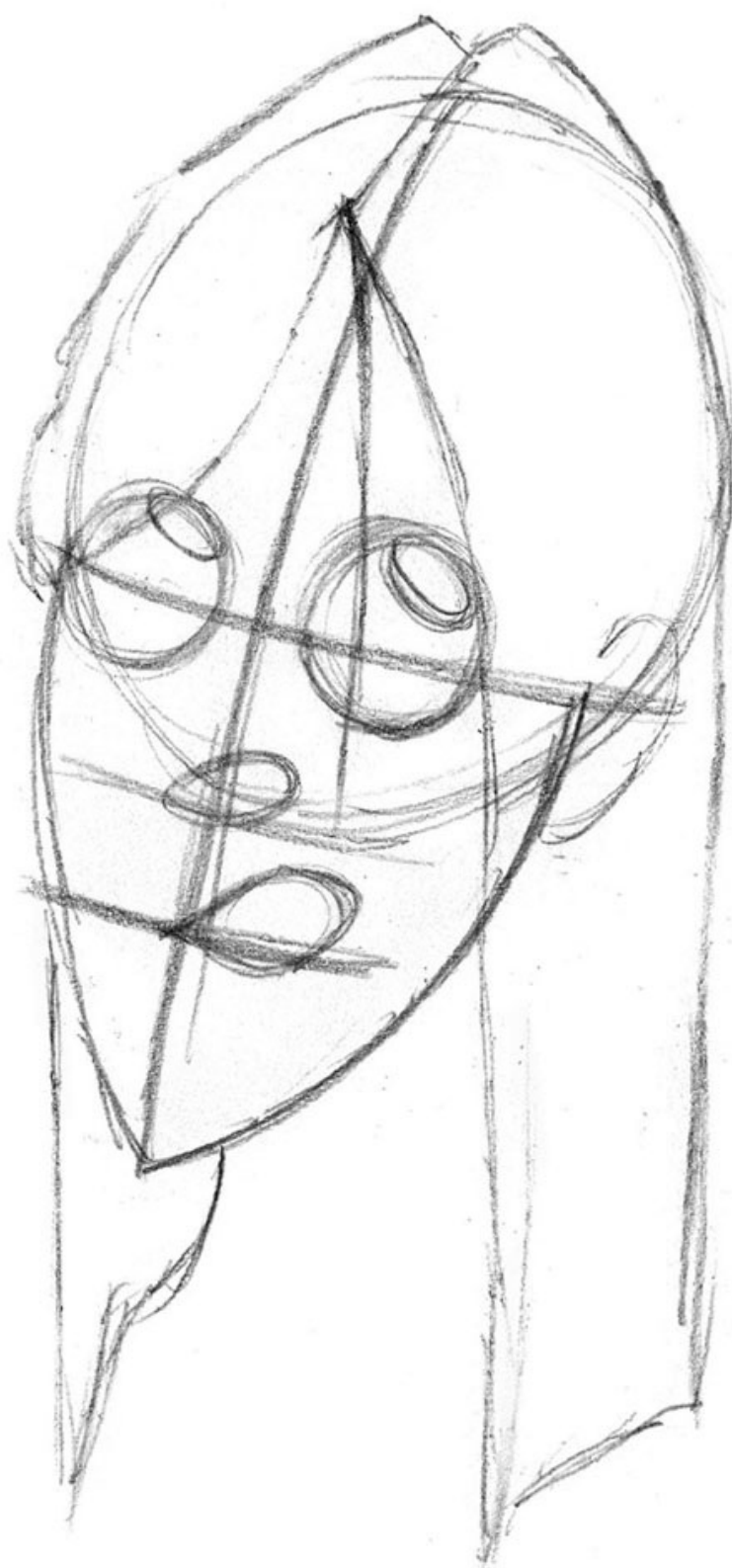
Papá le dice a Gina que necesitan hablar. Gina pone los ojos en blanco.

Oh genial, otra de las "pequeñas charlas" de papá. Gina piensa que esto será una discusión menor, tal vez solo una sugerencia de que tal vez quiera llegar a casa a tiempo. Dado que ella realmente no sabe la seriedad de la conversación, su expresión debe ser algo alegre. No está enfadada, sólo molesta. Será mejor que esto sea rápido; Tengo algunos mensajes de texto para enviar.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja un círculo para el cráneo y una forma de “U” puntiaguda para la línea de la mandíbula. La línea central estará ligeramente curvada porque se trata de una vista de tres cuartos. Indique la línea de su ojo a la mitad de la masa de la cabeza. También dibuje líneas para la ubicación general de la nariz y la boca.



PASO 2: Áspero en las características

Dibuja el círculo para los ojos. Tenga en cuenta que los iris deben tener forma ovalada porque están hacia el borde de la esfera de los ojos. Su boca está empujada hacia un lado, lo que afecta el ángulo de su nariz, por lo que debes inclinar el óvalo de la nariz. Dibuja la forma general del cabello, teniendo en cuenta la forma en que el cabello largo caería sobre la cara.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Porque ella está mirando hacia arriba, sus párpados superiores están completamente abiertos y sus párpados inferiores están levantados. Defina más la nariz y la boca. Es importante articular estas características correctamente para apoyar la expresión.

Después de dibujar los labios, dibuja la tensión en los músculos alrededor de la boca. Una vez que agregues las cejas, su expresión debe ser evidente.



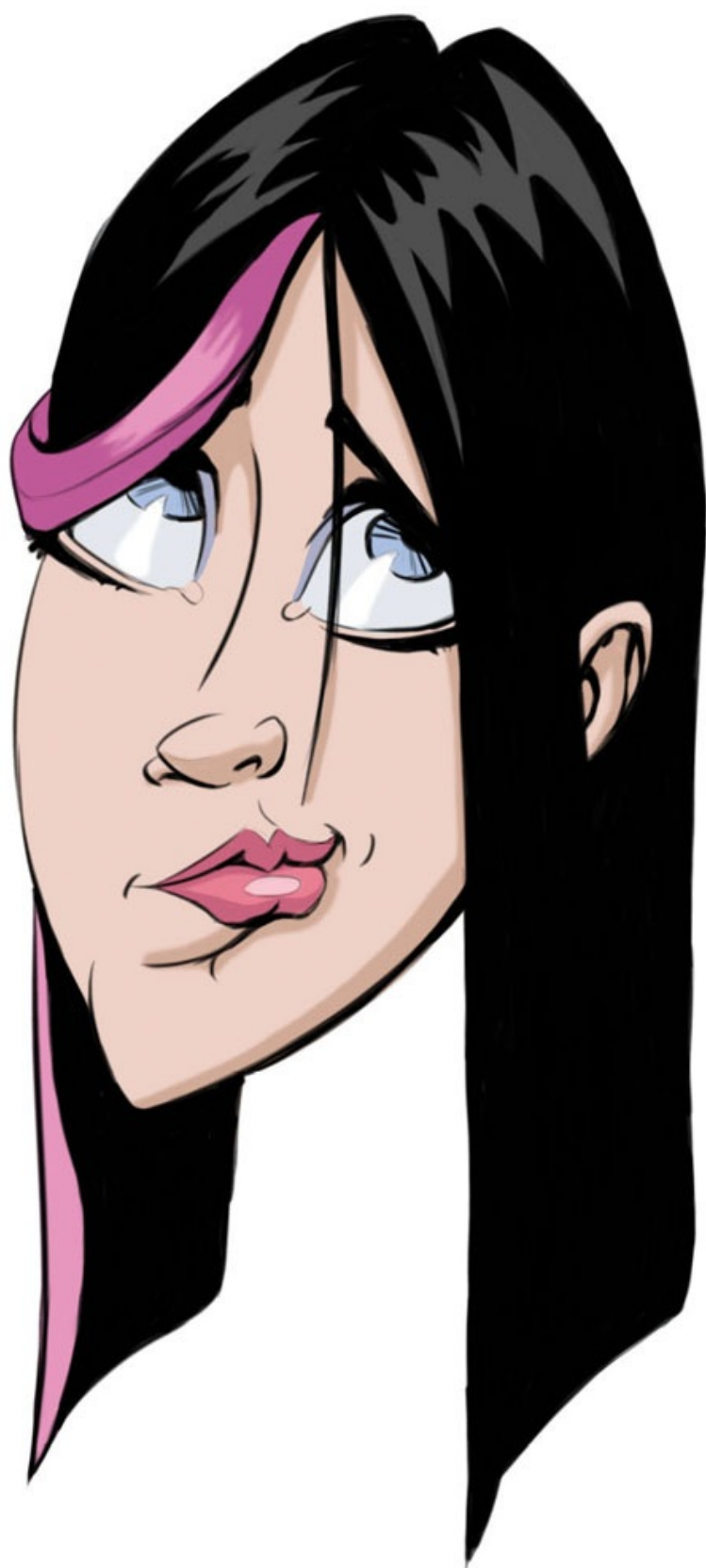
PASO 4: Agregar detalles

Este escenario es importante para la claridad. Sombrea la iluminación de los iris y dibuja las pestañas. Muestre cómo las cejas afectan la forma de los ojos. Agrega detalles a la oreja. Agregue algunas líneas en el lado derecho de la boca para reforzar la sonrisa. Indicar los detalles del cabello.



PASO 5: Limpiar

Considere el grosor de la línea a medida que entinta. Las líneas pueden ser más gruesas en áreas de sombra y profundidad implícitas, como la línea de la mandíbula, debajo de los labios y donde los ojos se encuentran con las cejas. Dibuja débiles indicadores de reflejos en los labios y los ojos. Además, dibuja una línea delgada en la punta de la nariz para mostrar el contorno.



PASO 6: Lo que sea...

El **color**El esquema no solo resalta el cabello y los labios, sino que también los integra.

Variaciones del artista: ojos en blanco



Bronce:

¡Oh por favor! Como si alguna vez fuera a escuchar a Kenny Rogers, y mucho menos su versión de "Lady".



Gibbs:

Este es el mecánico de autos que te estafa y se ríe a tus espaldas. Él pone los ojos en blanco mientras pretendes saber de lo que estás hablando.



Brandon:

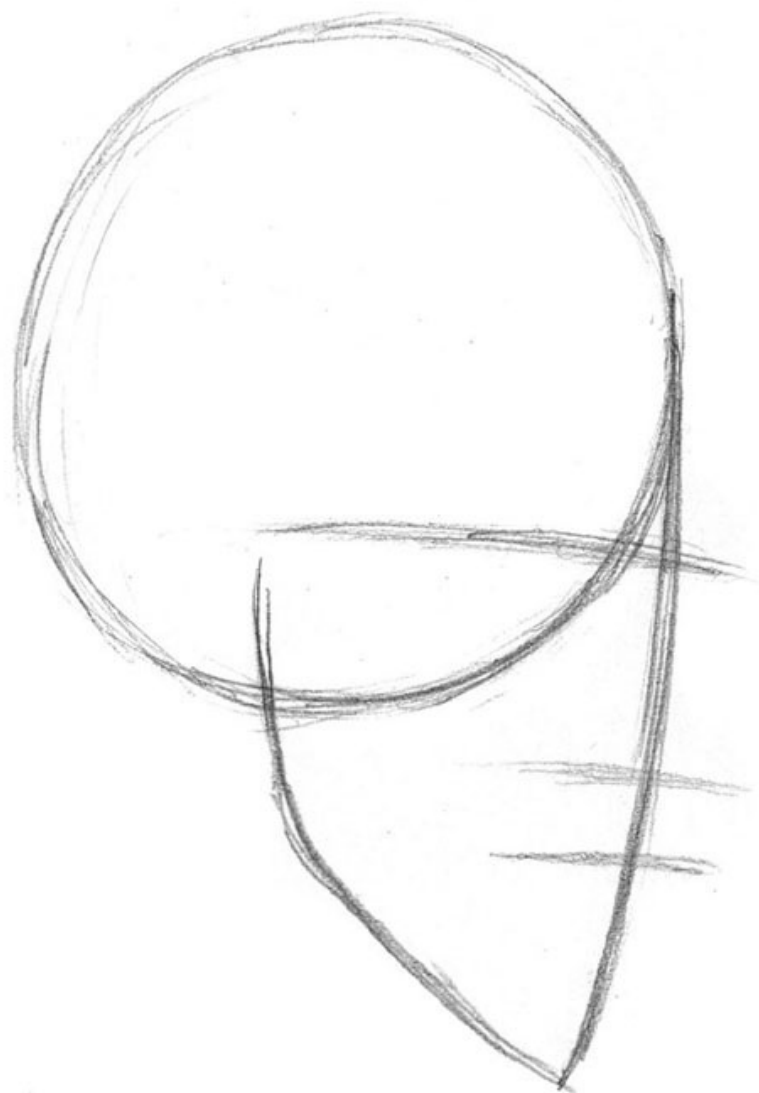
Este es un tipo de pudín de ojos en blanco: caprichoso y tonto.

Hostil

Tiene prohibido volver a ver a Brad.

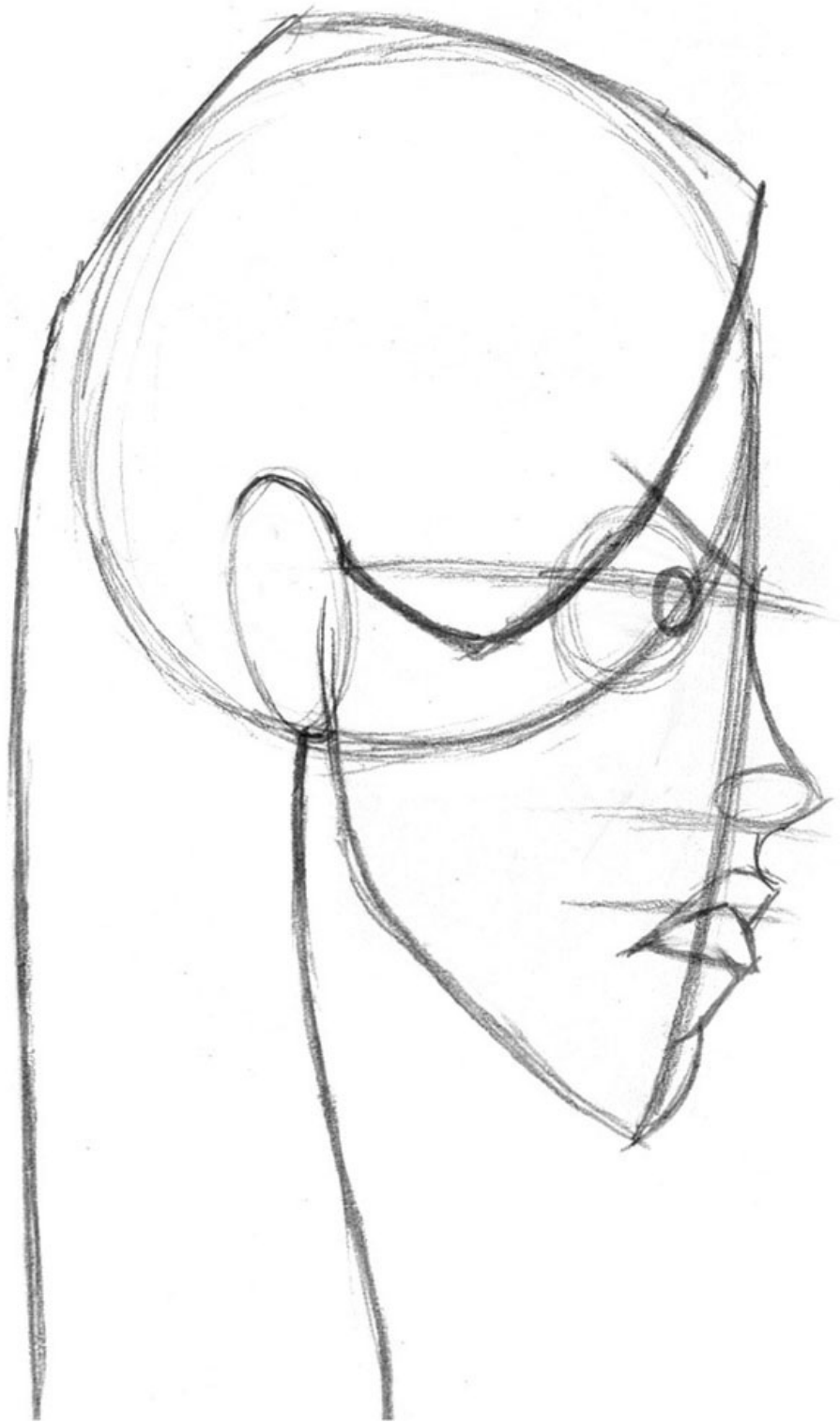
¡Maldita sea, Gina! Bueno, eso es todo. Está a punto de irse furiosa a hacer pucheros en su habitación. Le dará a su papá el tratamiento silencioso durante semanas, pero antes de irse, lo mira intensamente.

Como ocurre con la mayoría de las expresiones, los ojos son cruciales para representar la hostilidad. Toda la carne que rodea los ojos entra en juego. Las cejas bajan, las mejillas se levantan y los párpados casi se cierran. Su boca será una mezcla de mueca y puchero. Los músculos característicos de Gina debajo de su boca serán muy prominentes aquí.



PASO 1: Dibujar la Estructura

Dibuja un círculo para el cráneo. Debido a que esta es una vista de perfil, la parte inferior de la cara será un poco diferente. La línea del frente de la cara se curva ligeramente hacia el mentón. La línea de la mandíbula se inclina hacia arriba, luego se curva y termina en la mitad del cráneo. Dibuja la línea del ojo a mitad de camino desde la parte superior de la cabeza hasta la barbilla. La nariz está un poco menos de la mitad de la línea de los ojos. La boca es un tercio de esa distancia restante.



PASO 2: Áspero en las características

Índica el extremo de la nariz con un óvalo que se extiende más allá de la línea de la cara. Indica los labios, luego dibuja el perfil de la nariz, los labios y el mentón. Dibuja un círculo para el ojo y un óvalo para el iris. Los ojos no están al ras de la cara, sino que están empotrados. Indican la forma del cabello. Al inclinar la ceja hacia abajo, oscureciendo parcialmente el ojo, sugieres hostilidad.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Refinar el burla enojado de la boca y agregar una fosa nasal ligeramente ensanchada.

En esta expresión, sus ojos actúan casi como un agujero negro: todas las características circundantes son atraídas hacia ellos. No solo la ceja descende sobre el ojo, sino que la mejilla se eleva y empuja el párpado inferior hacia arriba. Esto mantiene el ojo abierto lo suficiente para que la pupila vea.



PASO 4: Agregar detalles

borrar ellíneas de construcción que establecieron la cara. Agregue una protuberancia donde las cejas hayan empujado hacia afuera una masa de piel sobre los ojos. Estas cejas exageradas proyectan una sombra, por lo que oscurecen el área alrededor de los ojos. Dibuja los últimos detalles de las orejas y el cabello. Aparta la mirada del dibujo durante un rato y luego mira hacia atrás rápidamente. Si la expresión no se lee hostil en el instante en que miras hacia atrás, debes revisarla.



PASO 5: Limpiar

Como tuentinta tu dibujo, enfatiza el grosor debajo de la mandíbula y la delgadez de las líneas en el frente de la cara. Entinta el cabello para que parezca que tiene un cabello negro azabache brillante con una raya clara en la parte delantera.



PASO 6: ¡Guerra!

Añadir color para terminar el dibujo.

Variaciones del artista - Hostil



Gibbs:

Será mejor que te escasees.



Bronce:

Jim acaba de felicitar al gerente regional nuevamente y Barry se cansó con sus intentos baratos de ascender en la escala corporativa.



Brandon:

Para mí, la hostilidad es una emoción muy enfocada. Quería mostrar que la hostilidad de este tipo está dirigida a un lugar específico y es muy intensa.

Betsy la granjera

Betsy no es la típica cabeza hueca: sabe cómo conseguir exactamente lo que quiere. Esta granjera tiene un arsenal de expresiones faciales mortales que podrían romper la fuerza de voluntad de cualquier hombre. En este escenario, Ben demostrará cómo hacerla lucir enfadada, atrevida y coqueta. Saber lo que implican tales expresiones aumentará su confianza, ¡y tal vez lo prepare para resistir tales tácticas de su propia pareja!



Nota del artista

Se suponía que este escenario era sobre una chica cabeza hueca y su novio no tan inteligente. Me puse a trabajar esbozando algunas ideas de personajes, comenzando con una granjera caliente estereotipada. Probé otras ideas pero seguí volviendo a esta. Cuando comencé a esbozar expresiones, Betsy comenzó a evolucionar de una cabeza hueca digna de todos los chistes de rubias a una dama astuta que sabe cómo usar su belleza para salirse con la suya, incluso si eso significa jugar a la cabeza hueca.

puchero



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Nada nuevo aquí. A estas alturas, debes ser realmente bueno para establecer esas líneas de construcción y hacerlo muy rápido.



PASO 2: Bloquee las funciones

Date a ti mismo algunos marcadores de posición para el cabello, los ojos, la nariz, etc. usando nuestra forma de círculo favorita. Note que para esta expresión, las pupilas de los ojos son más grandes de lo normal.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Dibuja cejas altas y pellizcadas hacia el centro de la frente. Dibuja la forma exterior de los ojos mucho más ancha de lo normal. Completa la nariz. Dibuja el labio inferior más pronunciado, casi cubriendo el labio superior. Agrega una línea fruncida debajo del labio inferior.



PASO 4: Agregar detalles

Oscurecer el pestañas, cejas y pupilas. Complete las coletas volteando el cabello en las puntas, usando líneas de barrido. Haz lo mismo para el flequillo. Dibuja el patrón del pañuelo y agrega pecas en la nariz y las mejillas. Completa la oreja.



PASO 5: Limpiar

Volver a escribir con tintas líneas de lápiz. Agregue sombras que correspondan a su fuente de luz. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.

Atrevido

El novio de Betsy llega después de una larga noche en la ciudad con sus amigos. ¡Una mirada a la cara de Betsy le dice que está en un gran problema!

En esta demostración, te mostraré cómo darle un poco de descaro a tu personaje para ayudarlo a obtener lo que quiera. La mirada atrevida tiene una ceja levantada mientras que la otra baja. La nariz está ligeramente arrugada y tirada hacia un lado con la boca; la cara y la mandíbula están torcidas de la misma manera. Por lo general, esta expresión va seguida de un movimiento de cabeza y el dedo índice en el aire. ¡Se está impacientando, así que vamos a hacerlo!



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja un círculo para el cráneo y una mandíbula puntiaguda en forma de “U”. Bloquee una oreja con forma de media luna y los ojos con óvalos en ángulo. Agregar

líneas de construcción para la cara. Observe que la cabeza está inclinada hacia abajo y hacia la izquierda.



PASO 2: Bloquee las funciones básicas

Usar básico formas para las coletas, pañuelo, flequillo y lazos. Usa círculos para trazar la ubicación de la boca, la nariz y los ojos.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Dibuja el cejas, haciendo una más baja que la otra. Refina la forma de los ojos, haciendo que el punto exterior sea mucho más alto que el interior. Completa la nariz dibujando una línea cónica verticalmente desde la punta hasta la ceja izquierda, un círculo plano para la fosa nasal y líneas curvas para la parte inferior de la nariz. Dibuja la boca fruncida, ligeramente abierta y hacia el lado izquierdo.



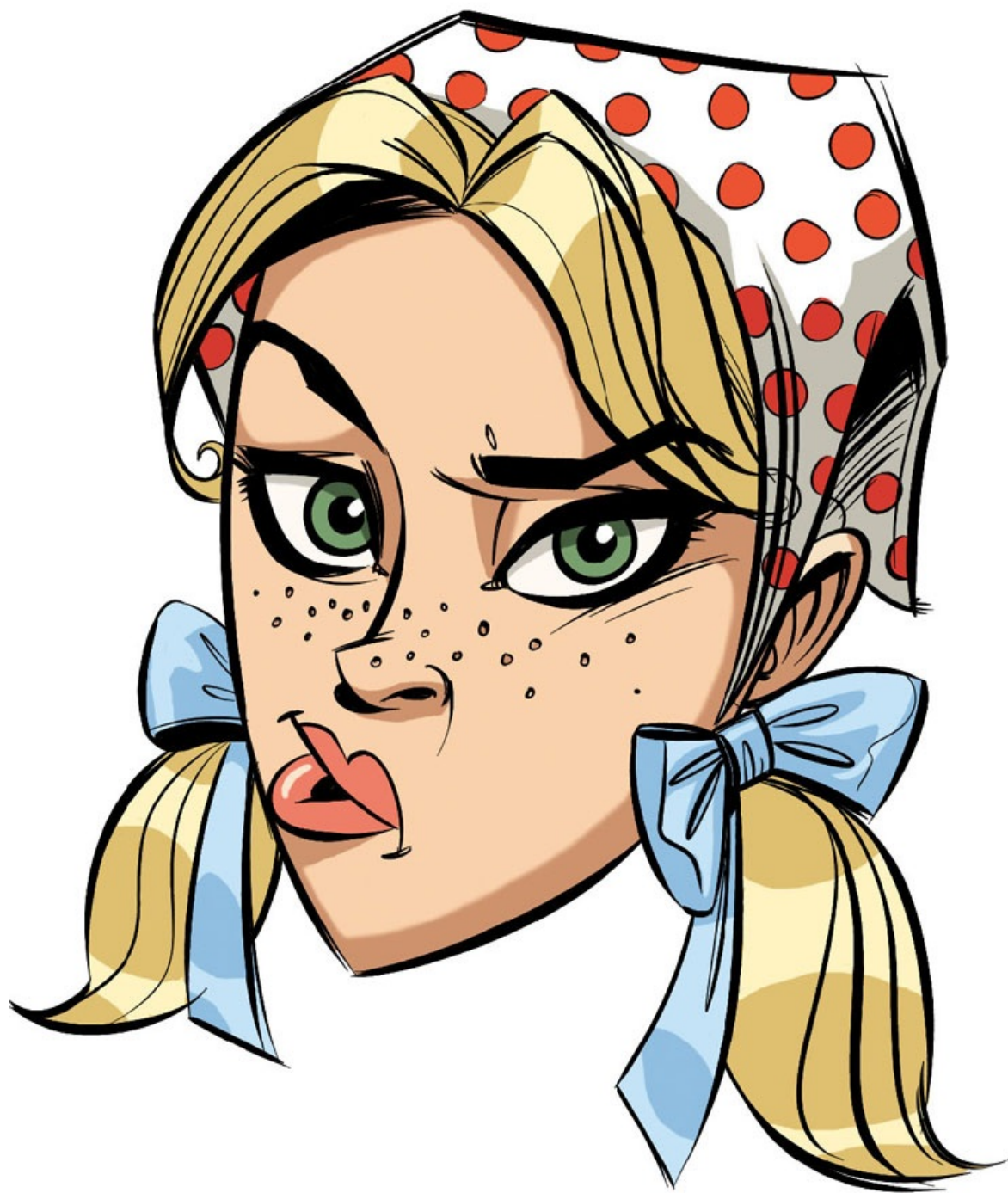
PASO 4: Agregar detalles

Oscurecer el pestañas, cejas y pupilas. Complete las coletas volteando el cabello en las puntas con líneas de barrido. Haz lo mismo para el flequillo. Dibuja el patrón del pañuelo y agrega pecas en la nariz y las mejillas. Termina la oreja. Luego agregue una ligera arruga en la frente con una pequeña marca de lápiz.



PASO 5: Limpiar

Volver a escribir con tinta las líneas de lápiz usando líneas de barrido que varían en grosor. Agregue sombras al pliegue del pañuelo y debajo de la nariz y el flequillo. Deje que la tinta se seque, luego borre las líneas de lápiz.



PASO 6: Descarado... y pecoso

al colorear el cabello, recuerda que rubio no significa amarillo; el rubio es más como un color bronceado cálido. A veces puede ser casi del mismo color que la piel.

Variaciones del artista - Sassy



Brandon:

En un intento de hacer la expresión más específica, la tenía en medio de decir algo. Creo que funcionó bien.



Bronce:

Sólo las mujeres son atrevidas.



Gibbs:

Diablo con actitud.

coqueta

Betsy nota que su novio tiene algo escondido a sus espaldas. Ella intenta que él le muestre lo que es activando el encanto.

La expresión coqueta puede ser muy sutil, así que si una chica sexy te mira así, presta atención (¡y no olvides tu nombre o capacidad de razonamiento!). En caso de que no sepas lo que estás buscando, la coqueta suele tener una ceja ligeramente levantada, ojos soñadores y una sonrisa suave y astuta en una comisura de la boca. Si estás en el otro extremo de esta expresión y aún no entiendes el punto, ella podría intentar mordisquear el lóbulo de una oreja y susurrar cosas dulces en tu oído. ¡Tómese un minuto para reagruparse y luego comience a dibujar!



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja la estructura básica de la cabeza, recordando apuntar el mentón. No olvide la oreja y coloque esos ojos a lo largo de las líneas de construcción como se muestra aquí.



PASO 2: Bloque en las Formas Básicas

dibujar basico formas para las coletas, pañuelo, flequillo y lazos. Usa círculos para trazar la ubicación de la boca, los labios, la nariz y los ojos.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Dibuja el cejas, arqueándolas una más que la otra. Refina la forma de los ojos, haciendo que el punto exterior sea mucho más alto que el interior. Completa la nariz. Dibuja la boca cerrada y ligeramente curvada hacia arriba, con una esquina tirada más hacia la parte superior derecha para la sonrisa astuta.



PASO 4: Agregar detalles

Oscurecer el pestañas, cejas y pupilas. Esto ayuda a ver cómo se verá la imagen terminada. Usa esos amplios movimientos de brazos para completar las coletas y el flequillo. Rellena el pañuelo con un patrón de puntos. Agregue pecas a la nariz y las mejillas, y luego termine la oreja.



PASO 5: Limpiar

Tinta eldibujar usando líneas que varían en grosor. Decide de qué dirección quieres que venga la luz y rellena las áreas de sombra. Deje que la tinta se seque, luego borre esas molestas marcas de lápiz.



PASO 6: Hubba Hubba

Completa tudibujo con algo de color. Usé una computadora, pero puedes lograr el mismo efecto con un conjunto de marcadores o tu medio favorito. Independientemente de lo que use, se necesita mucha práctica para obtener un aspecto profesional.

Variaciones del artista - Flirty



Gibbs:
Es coqueta pero peligrosa.



Bronze:

Al otro lado del pasillo, los ojos de Franky se encuentran con la última edición de Java Script Weekly. Él comienza a poner los movimientos en.



Brandon:

Está coqueteando con una timidez falsa. Más sobre esto más adelante.

La pelea

Finalmente, una oportunidad de dibujar de qué se tratan realmente los cómics:

¡violencia! En este escenario, seguiremos una pelea sin límites entre el Capitán Trueno y Serpentra. Brandon te mostrará cómo hacer que el Capitán Trueno se vea cuando está listo para la acción, gritando, golpeado en el estómago y exhausto. Gibbs dibujará a Serpentra cuando gruñe, ataca, se electrocuta y se regodea.

¡Prepárate para la batalla!



Nota del artista

Gibbs y yo somos grandes fanáticos de los superhéroes. Este escenario fue, con mucho, el más divertido para trabajar. El mayor desafío fue tratar de crear dos diseños de personajes diferentes a partir de dos

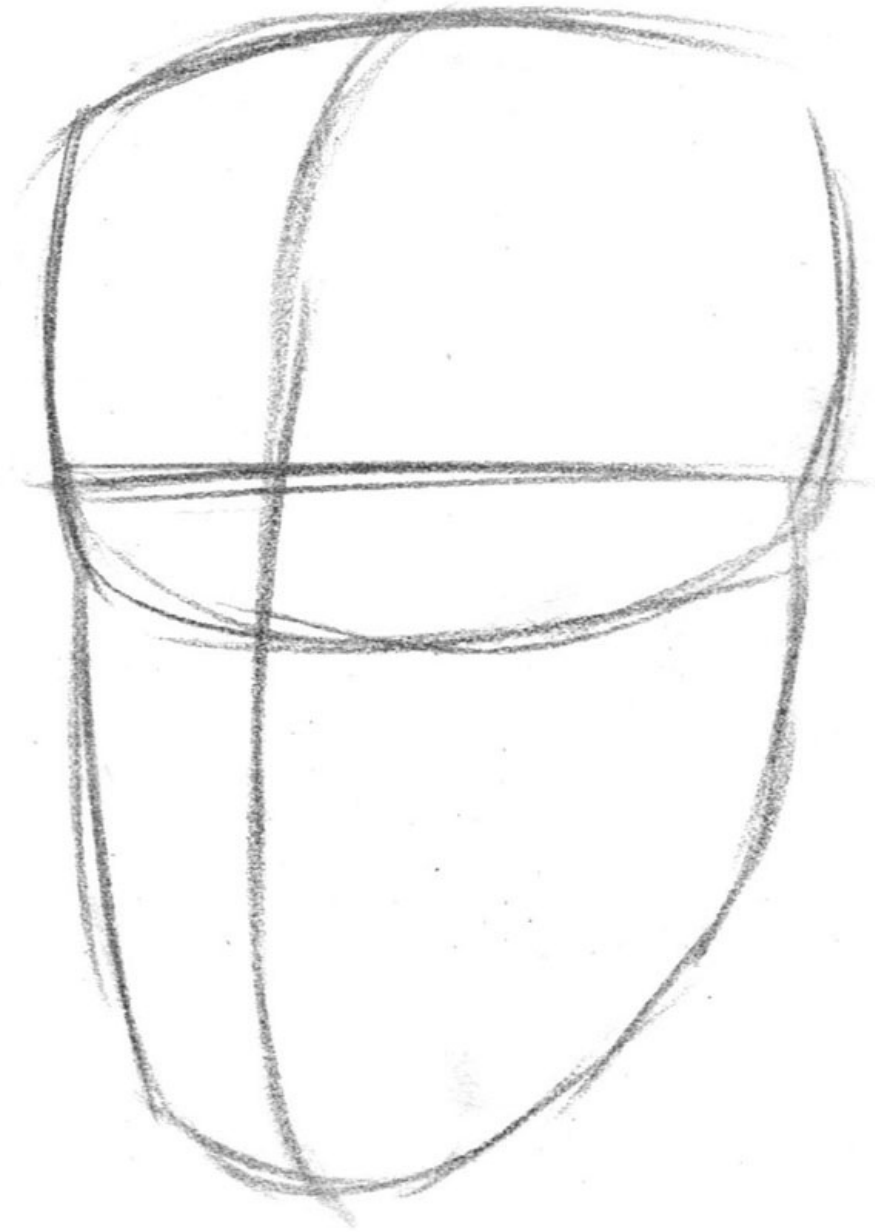
artistas que parecerían existir en el mismo universo. También fue interesante pensar en cómo sus reacciones entre ellos afectaron sus expresiones.

Listo para la acción

El Capitán Trueno es un veterano endurecido. Sabe que no debe precipitarse en una pelea. Se toma un momento para evaluar a su oponente antes de saltar a la refriega.

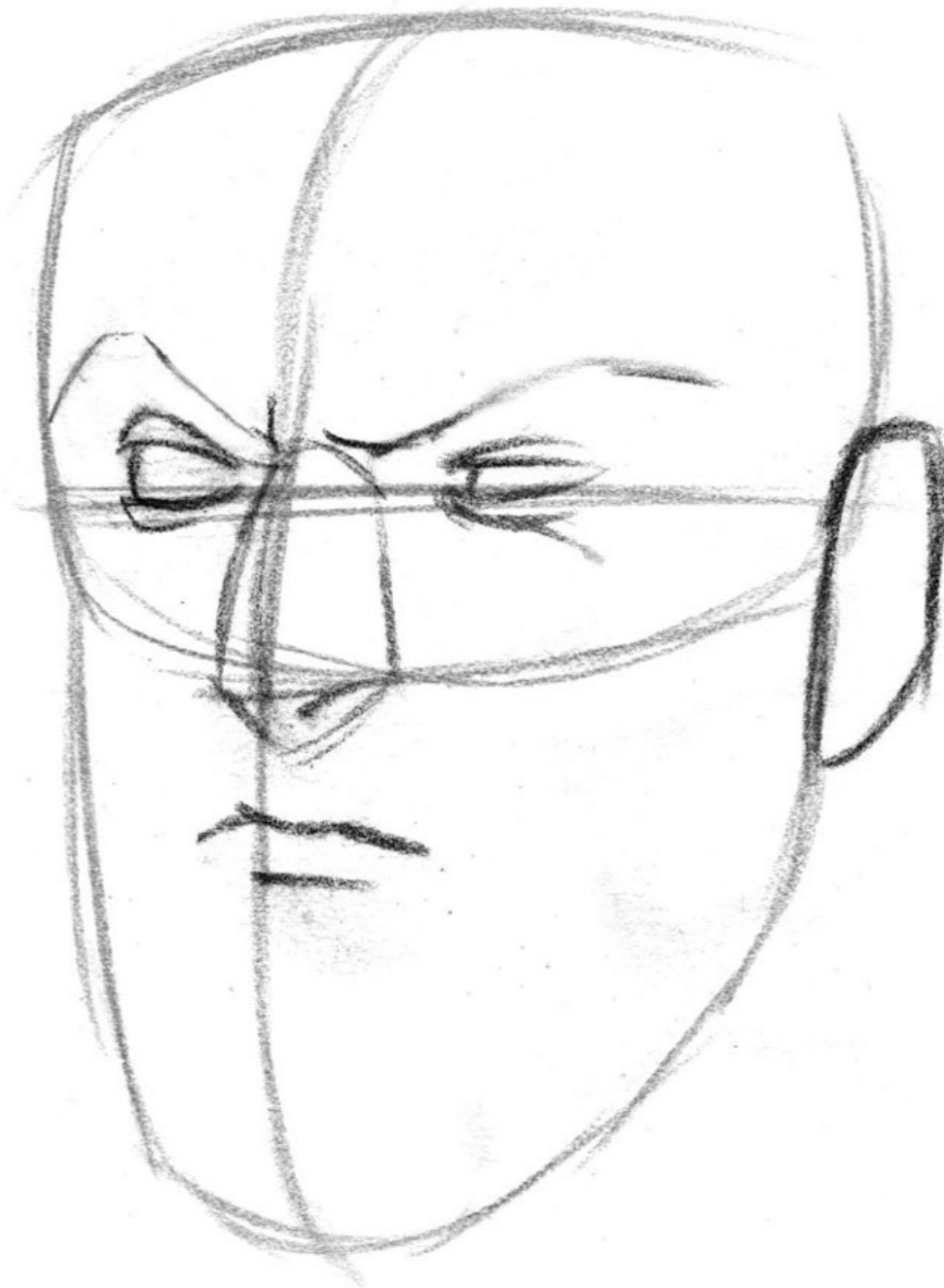
La expresión aquí es sutil y contenida, pero no demasiado sutil, porque el Capitán Trueno es un superhéroe.

Piensa en el estado interior del personaje mientras se prepara para una pelea. No puede estar seguro del resultado, pero no quiere mostrar ninguna debilidad. Hay potencial para algunas cosas bastante complejas.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con una forma de cabeza bastante estándar. Los superhéroes no tienen un diseño muy diferente al de la gente normal; solo están estilizados en algunos lugares para que se vean más nobles y masculinos. Para este diseño de cabeza, haz que el mentón sea un poco más prominente de lo normal y dale al cráneo una forma cuadrada y cuadrada para enfatizar realmente su masculinidad.



PASO 2: Bloquee las funciones

Darlelabios apretados para mostrar la tensión en su rostro, y abrir uno de sus ojos para sugerir un poco de incertidumbre en su mirada. Recuerda hacer que los párpados se envuelvan alrededor de los ojos.



PASO 3: Agregar formas secundarias

Dibujar en la zona del cabello. El cabello debe recortarse en su rostro desde la parte superior de la cabeza y las sienes, lo que sugiere una línea de cabello en retroceso. Muestre cómo los músculos alrededor de su cara se ven afectados por el movimiento de su boca y ojos. Indica pómulos fuertes en ambos lados.



PASO 4: Agregar detalles

Agregar adicional Líneas para mostrar energía y tensión. Espesa las líneas debajo del mentón, entre los labios, alrededor de los ojos y a lo largo del perfil de la nariz. Indicar las mechas en el cabello. Tiene el cabello brillante y peinado hacia atrás, por lo que una sola barra ancha hará el truco. Finalmente, indique dónde se colocará su máscara. El borde superior de la máscara seguirá sus cejas.



PASO 5: Limpiar

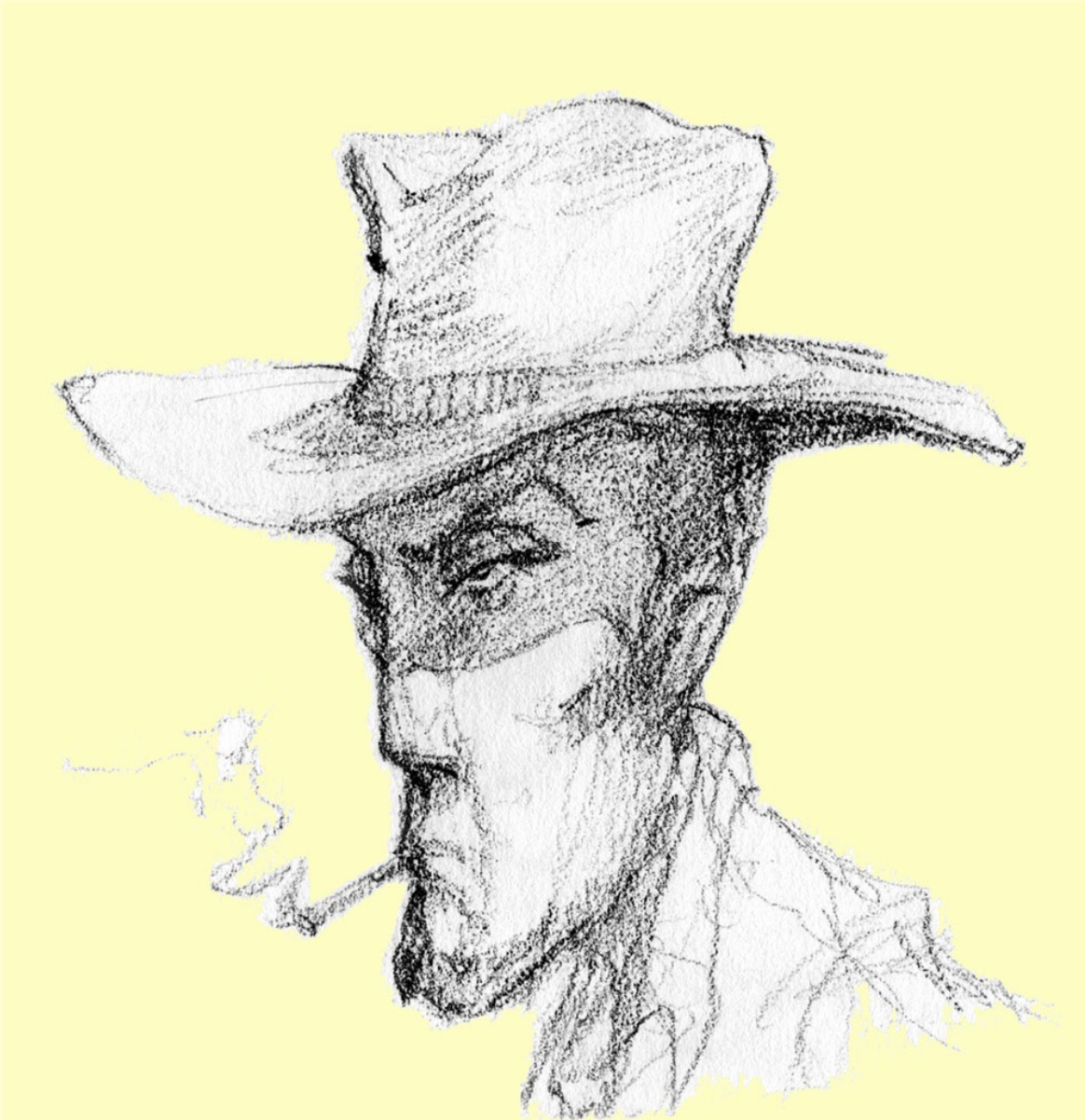
Volver a escribir con tinta las líneas de lápiz. Rellena el cabello con negro, dejando el reflejo blanco. Puede agregar algunos trazos ligeros en el resaltado para sugerir la dirección del cabello. Si se siente seguro, agregue algunas líneas adicionales para indicar la tensión y describir la forma.



PASO 6: No me gusta tu cara verde, Serpentra

estoy imaginando que la cara del Capitán Trueno está iluminada por una espeluznante luz verde azulada que hace que su piel se vuelva más fría y gris de lo normal.

Variaciones del artista - Listo para la acción



Bronce:

Ni siquiera parpadea. Él sigue mirando la mesa esperando que alguien haga el movimiento equivocado.



Gibbs:

Incluso un extraterrestre puede estar listo para la acción.

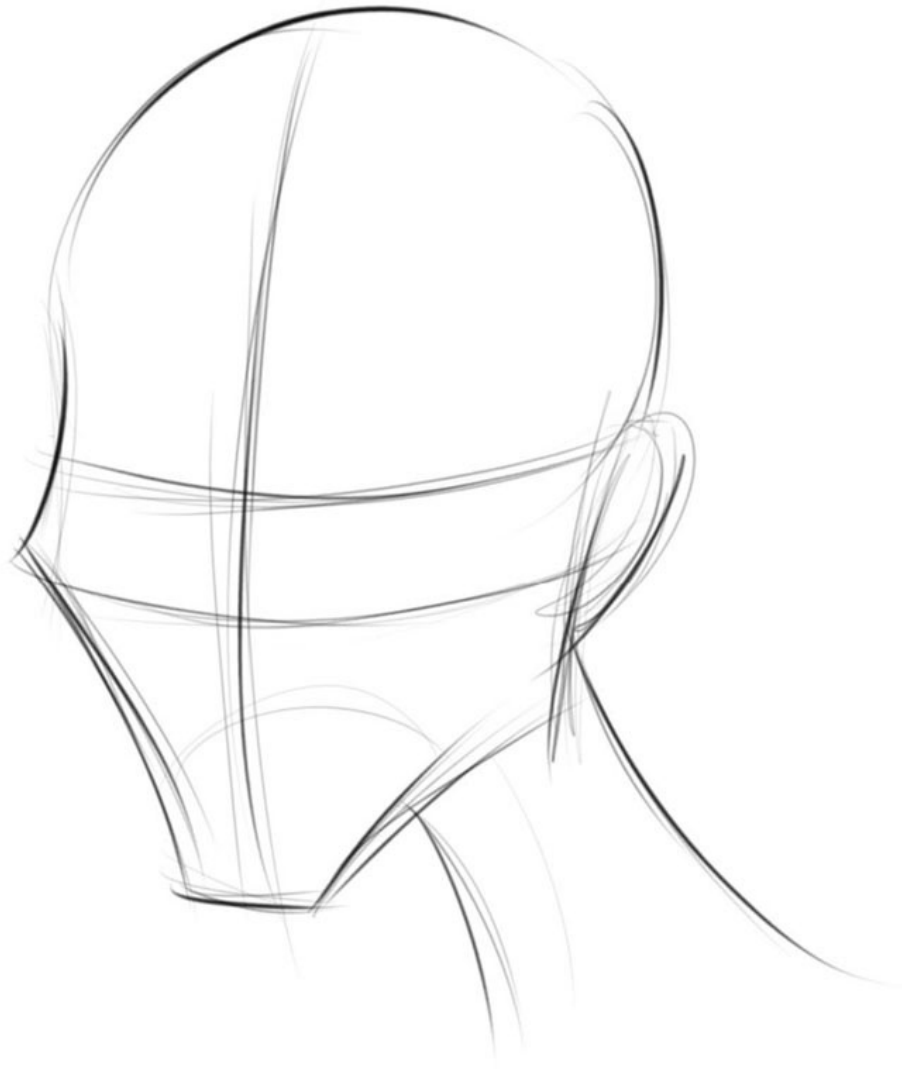


ben:

Los ojos plateados y la boca pequeña me dicen "listo para la acción".

gruñendo

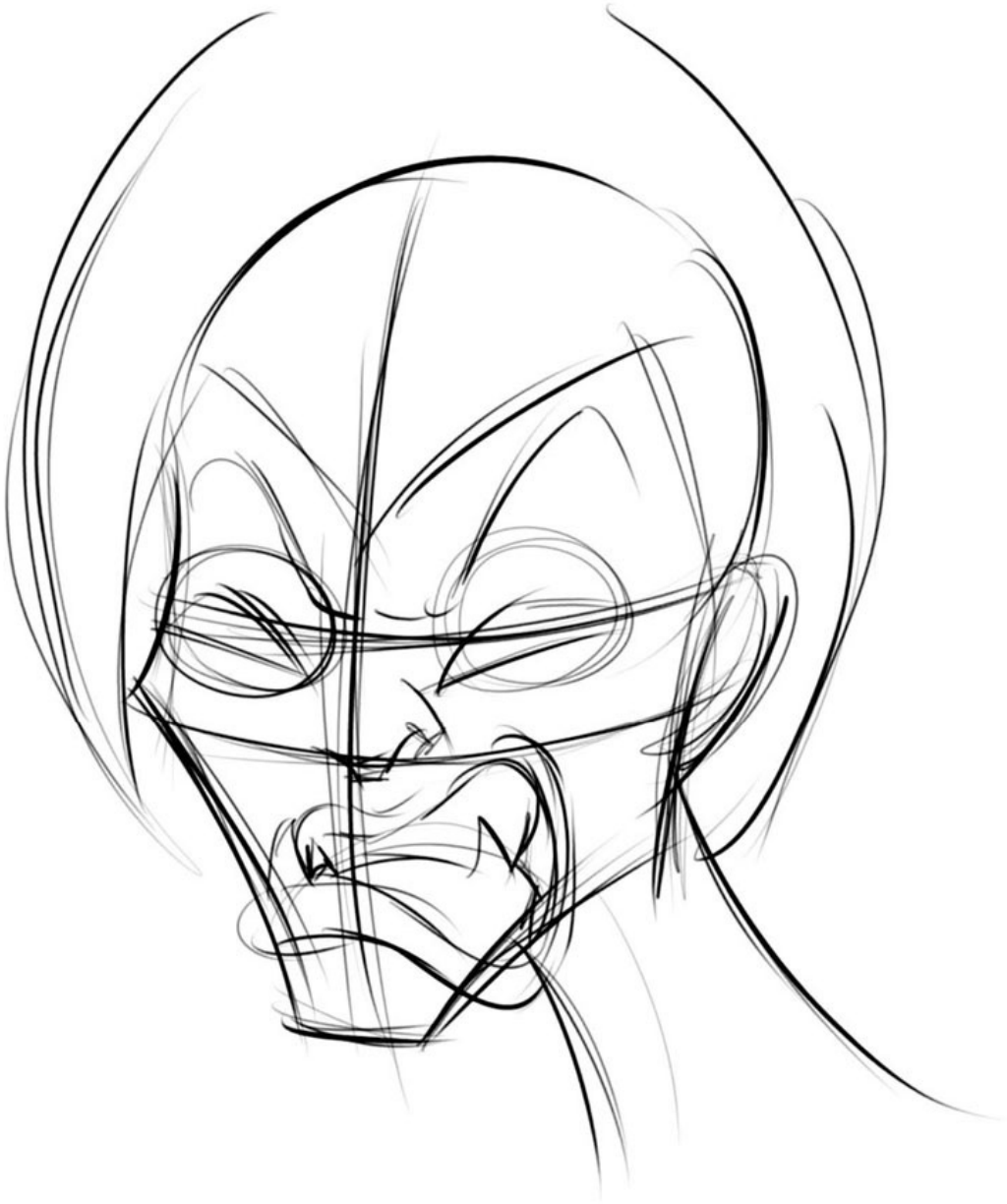
Serpenra está extremadamente enojada. La mera aparición de su némesis la llena de repugnancia. Estos sentimientos aparecen en su rostro como un horrible gruñido. Piense en un tejón acorralado que intenta escapar.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Para estodemo, nuestra villana aparecerá en una vista de tres cuartos. Dibuja una forma ovalada para el cráneo y agrega líneas de construcción para los ojos,

nariz y boca La cara debe estar algo aplastada y no demasiado estrecha para esta expresión. Observe cómo la cabeza sobresale del cuello.



PASO 2: Bloquee las funciones

dibujar labio inferior tirado hacia abajo en una esquina para un ceño fruncido extremo. Dibuja su boca abierta con los dientes apretados. Haz que su ceja baje y se arrugue y sus fosas nasales se ensanchen.



PASO 3: Agregar detalles

Refinar el rasgos y añadir detalles como arrugas. Asegúrese de indicar la mirada biza. Oscurece las líneas que pretendes entintar.



PASO 4: Limpiar

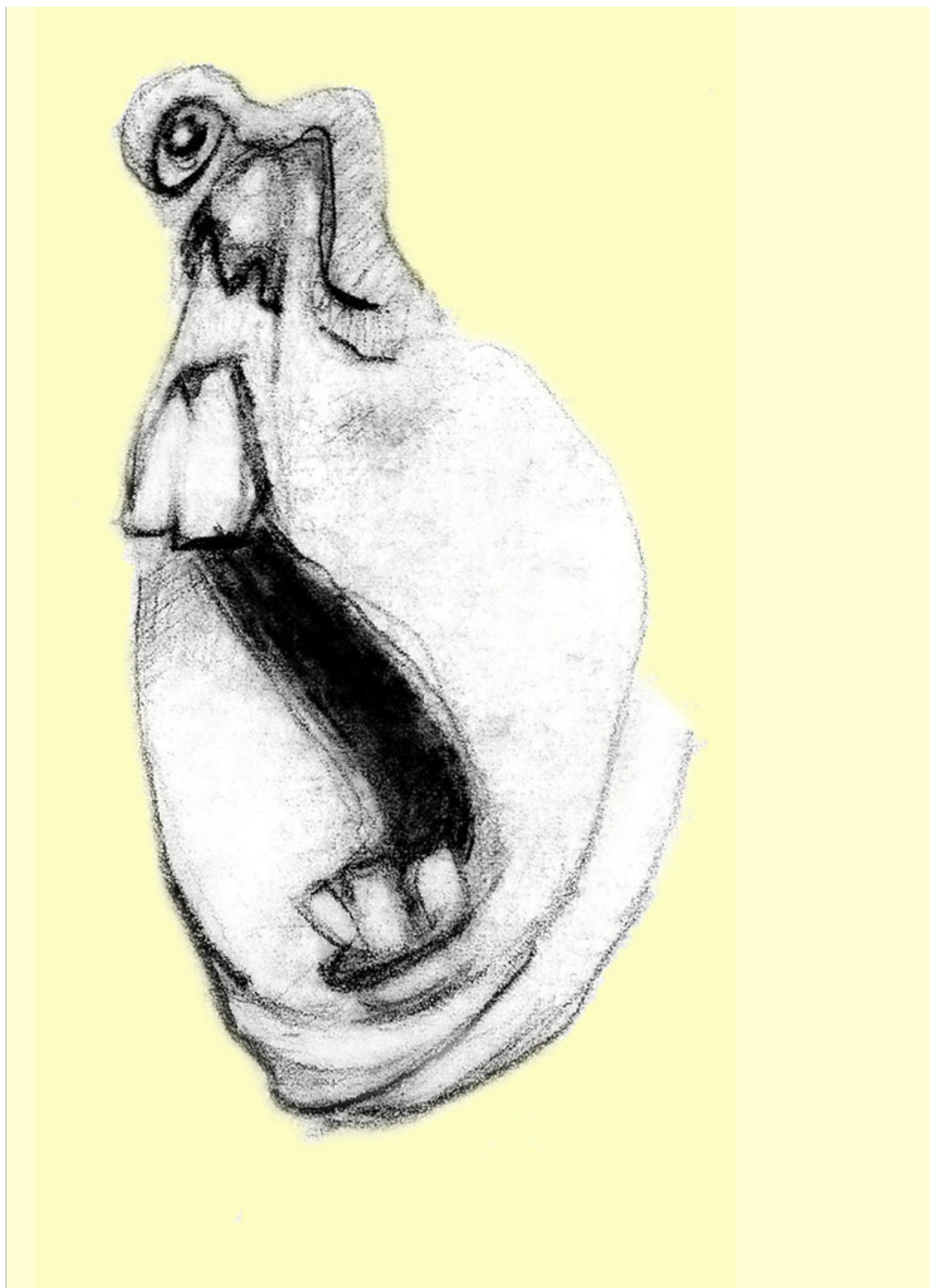
Mantener ellíneas que muestran los contornos del casco brillante. Use líneas más gruesas para las áreas en sombra, como el interior de la boca y alrededor de la nariz y el mentón.



PASO 5: No me gusta tu tonta mascarilla

Verde enfermizo es el color de una mente enferma.

Variaciones del artista - Gruñido



Bronce:

¡Arrgh!..... ¡Arrrrrrrggh!



Brandon:

Los animales son realmente buenos para gruñir.

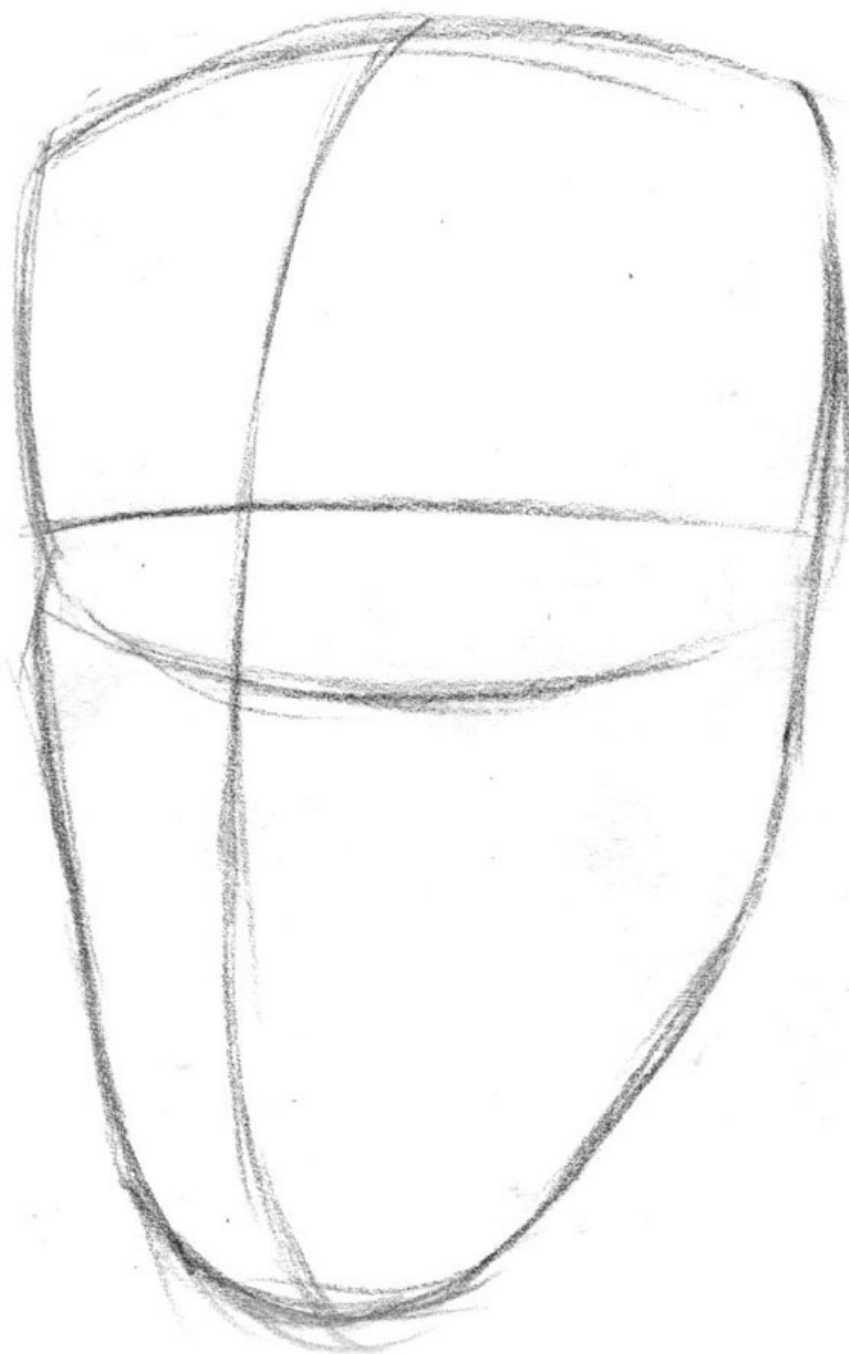


ben:

Precaución: ¡No robes comida a las ardillas!

Gritos

El Capitán Trueno se dirige a la refriega a toda velocidad. No se guarda nada, así que vamos a mostrar toda su energía desatada en su expresión facial.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con la misma forma básica de cabeza pero alarga la mandíbula porque va a estar gritando.



PASO 2: Bloquee las funciones

Dibuja elboca bien abierta con el ceño fruncido y una mueca. Dibuja la media luna para la fila inferior de dientes. Las cejas deben estar tiradas hacia abajo.



PASO 3: Agrega cabello y refina las características

Dibujar en el pelo. Añade los surcos en el entrecejo y otras líneas que indiquen los efectos de la expresión.



PASO 4: Agregar detalles

Índica el reflejos en el cabello. Dibuja líneas adicionales en la punta de la nariz y la frente para mostrar cómo el resto de la cara se ondula cuando sus músculos se tensan. Añade detalles a los dientes.



PASO 5: Limpiar

Entinta tudibujo. Mantenga el cabello brillante y oscurezca la boca. Agregue líneas de detalle adicionales para mostrar el estrés y la forma de la cara.



PASO 6: ¡Hola, Greenie!

Utilizar el mismo esquema de colores fresco y espeluznante para el gran Capitán T. Agregue sombras fuertes para enfatizar la luz directa.

Variaciones del artista: gritos



Bronce:

¡Vuelve aquí para que pueda arrancarte tu pequeña cara!



Gibbs:

Este es un grito bastante extremo y ridículo, pero también es un grito de angustia y desesperación.



ben:

¡Ey! ¡Intenta pegarle al jardín izquierdo, marica!

Agresor

Enfurecida, Serpentra ataca, arremetiendo como una serpiente feroz. ¡Qué enojada debe estar para atacar con tanta ferocidad!



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Empezar con las mismas formas básicas y líneas de construcción, pero esta vez alargan la cara para acomodar su boca abierta.



PASO 2: Bloquee las funciones

dibujar labio inferior tirado hacia abajo en ambas esquinas para un ceño fruncido extremo. Su boca está muy abierta y sus dientes están separados. Dibuja su frente baja y entrecerrada y sus fosas nasales dilatadas.



PASO 3: Perfeccione las funciones y agregue detalles

Refinar el rasgos y añadir detalles como arrugas. Asegúrese de indicar la mirada bizca. Dibuja los iris verticales como si ellos también estuvieran tensos.

y estirado. Oscurece las líneas que pretendes entintar, especialmente alrededor de los ojos para que parezcan salirse del cráneo.



PASO 4: Limpiar

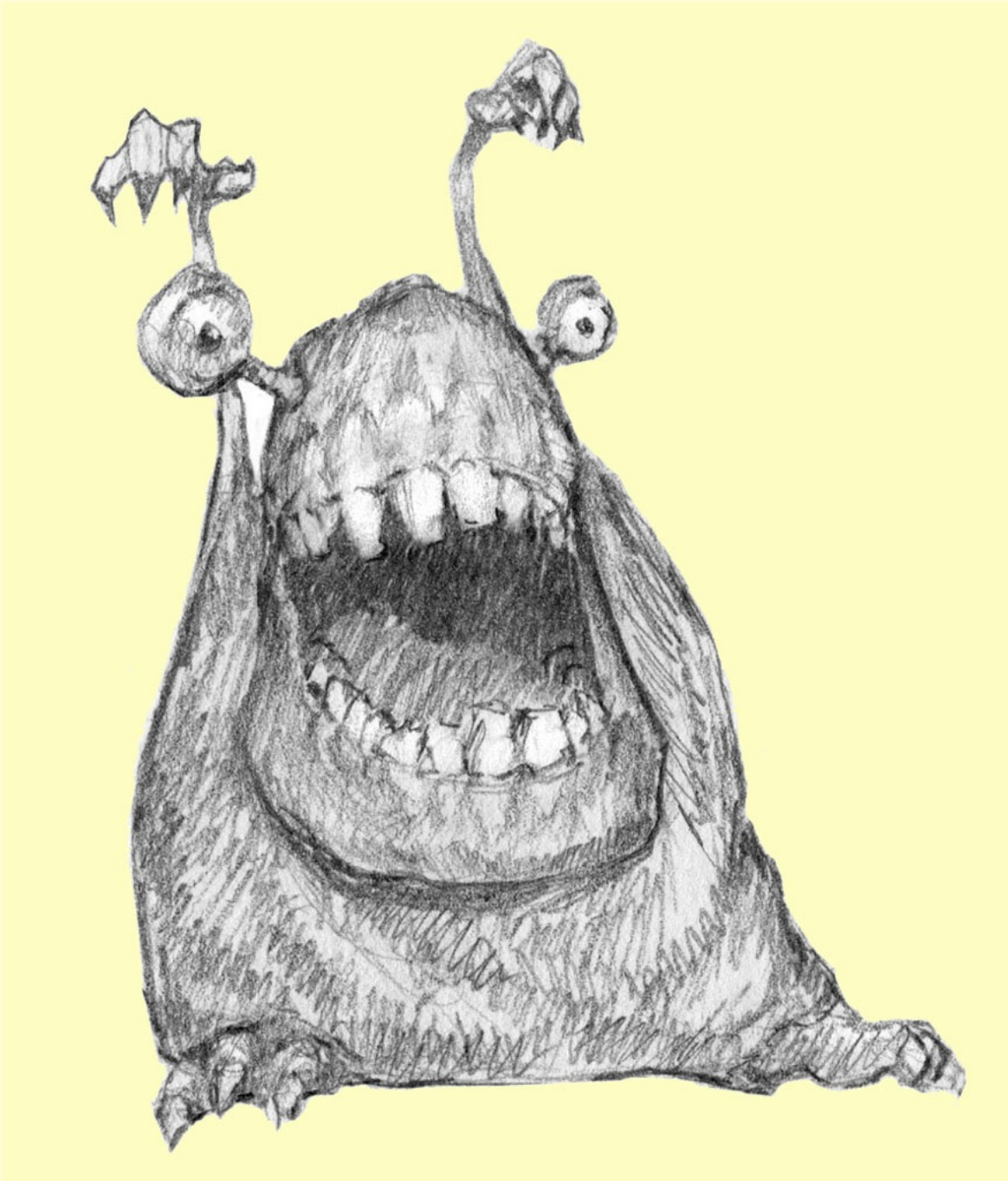
Mantener el Líneas cerca del borde del casco para que parezca brillante. Usa líneas más gruesas para las áreas en la sombra, como el interior de la boca, alrededor de la nariz y el mentón, y alrededor de los ojos. Borra cualquier marca de lápiz.



PASO 5: Agregar Color

Nyeeeeehhhh!!!!

Variaciones del artista - Ataque



Bronce:

Esta es la máquina de matar más aterradora de la galaxia: Kevin.



Brandon:

Esta es una de esas expresiones que necesitan lenguaje corporal para venderse realmente. La expresión de este chico podría interpretarse de muchas maneras diferentes, dependiendo de lo que esté haciendo su cuerpo. En este caso, imagina que corre hacia ti con sus grandes y dentadas garras de zombi.



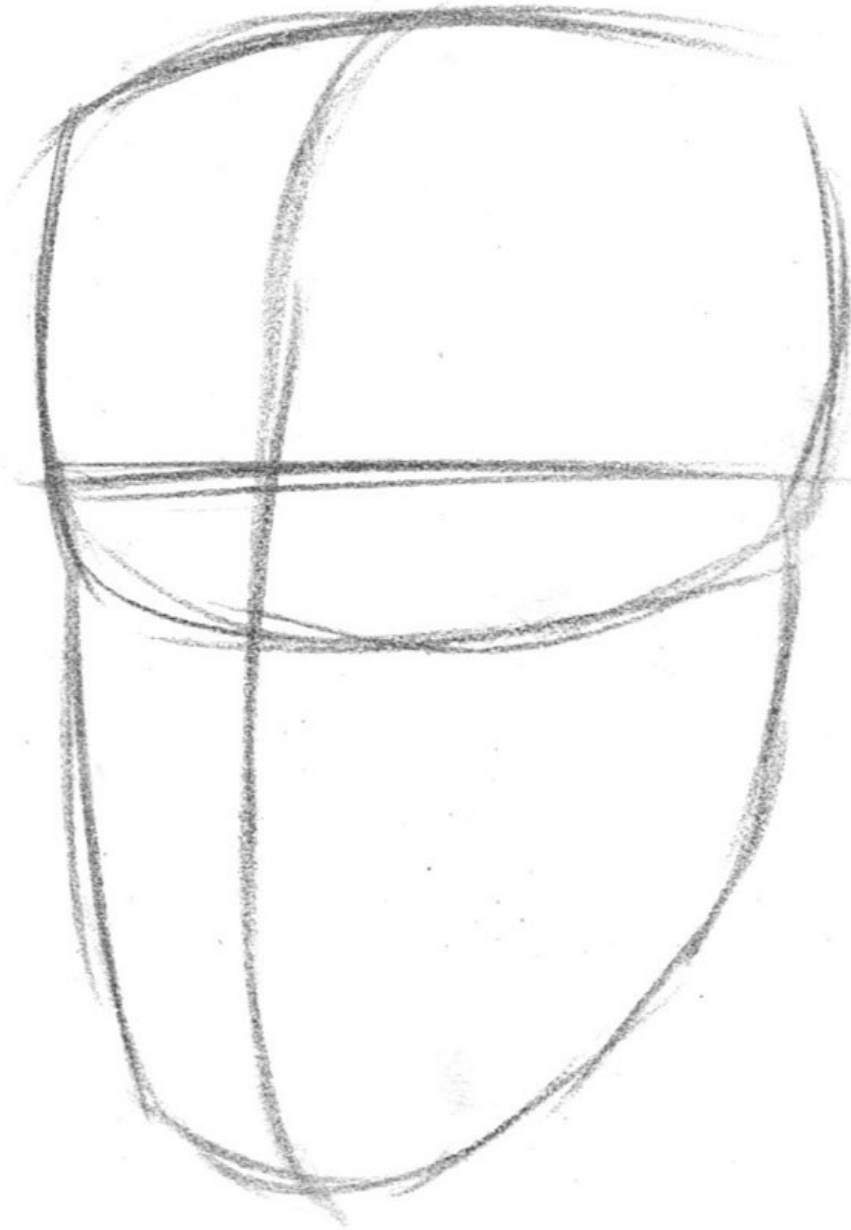
ben:

Morderse la lengua doblada hacia atrás justo antes de un ataque es una marca registrada entre los hermanos de mi familia.

Golpeado en el intestino

El Capitán Trueno es inteligente, pero ha perdido algo de su ventaja con los años. Entre sus golpes, Serpentra le da un puñetazo al riñón.

En esta demostración, dibujarás el momento de dolor más intenso del Capitán Trueno. Este es el marco que debes mostrar para contar la historia correctamente. En animación, se llama "extremo".



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el forma de la cabeza: la forma típica de la cabeza de un superhéroe con una gran barbilla.



PASO 2: Bloquee las funciones

dibujar sumejillas hinchadas para mostrar el aire en sus pulmones siendo expulsado con fuerza. Dibuja sus ojos bien abiertos en estado de shock y sus labios apretados mientras trata de contenerlo todo.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Bosqueja el cabello, haciéndolo un poco desordenado. Describe más la forma de los labios, las mejillas y las arrugas de la frente.



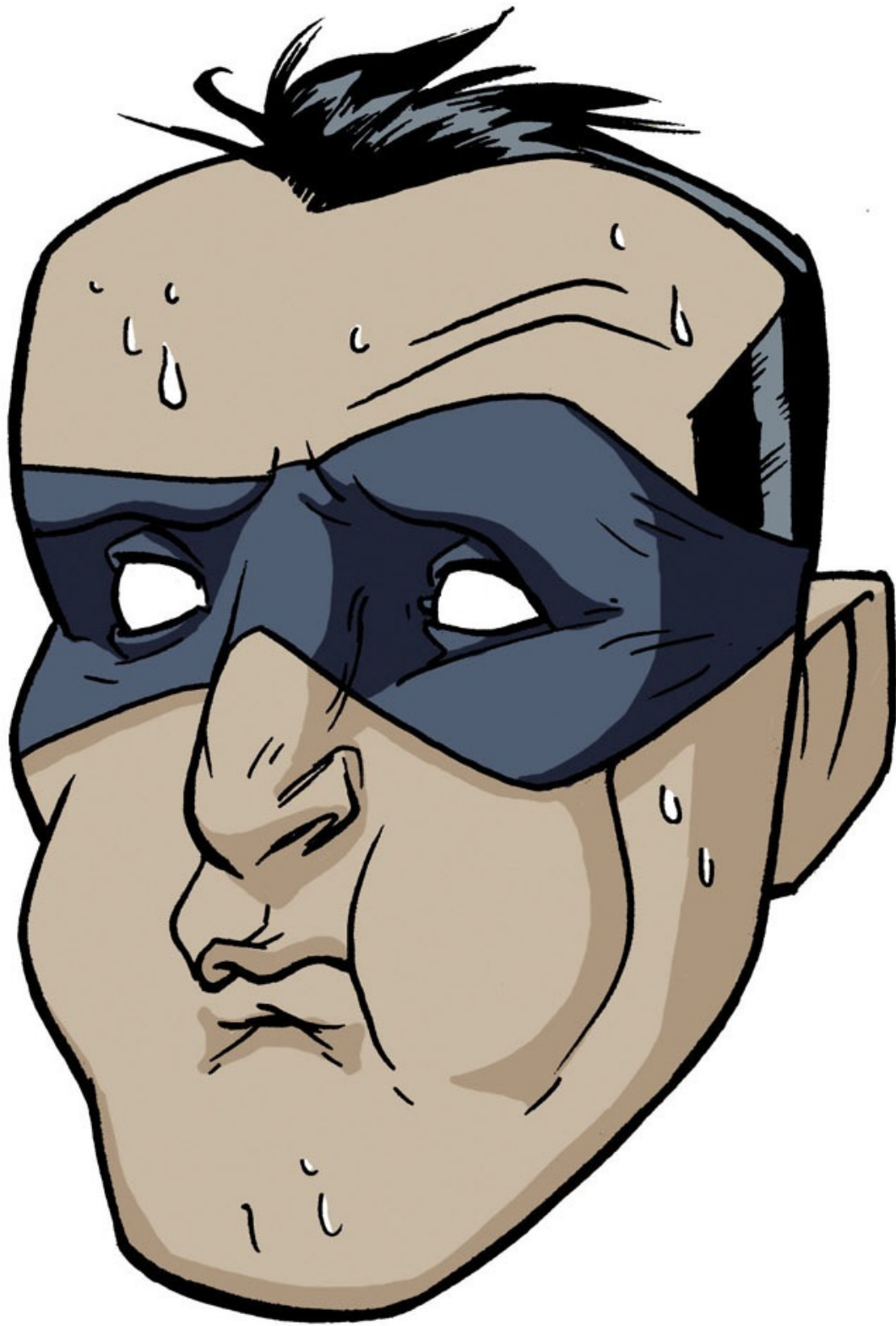
PASO 4: Agregar detalles

Añade el enmascarar y solidificar las formas más importantes. Use un zigzag para resaltar el cabello para seguir su patrón desordenado. Agregue gotas de sudor para mostrar el más mínimo pánico deslizándose en su psique.



PASO 5: Limpiar

Entinta tu dibujo. Asegúrese de que cualquier detalle que agregue siga los contornos del formulario.



PASO 6: ¡Ooohmpf!

Agregar simplecolor al diseño.

Variaciones del artista - Slugged in the Gut



Bronce:
Justo en la canasta de pan.



Gibbs:
Mantiene la boca cerrada, tratando de contener el aire que acaba de salir de él.

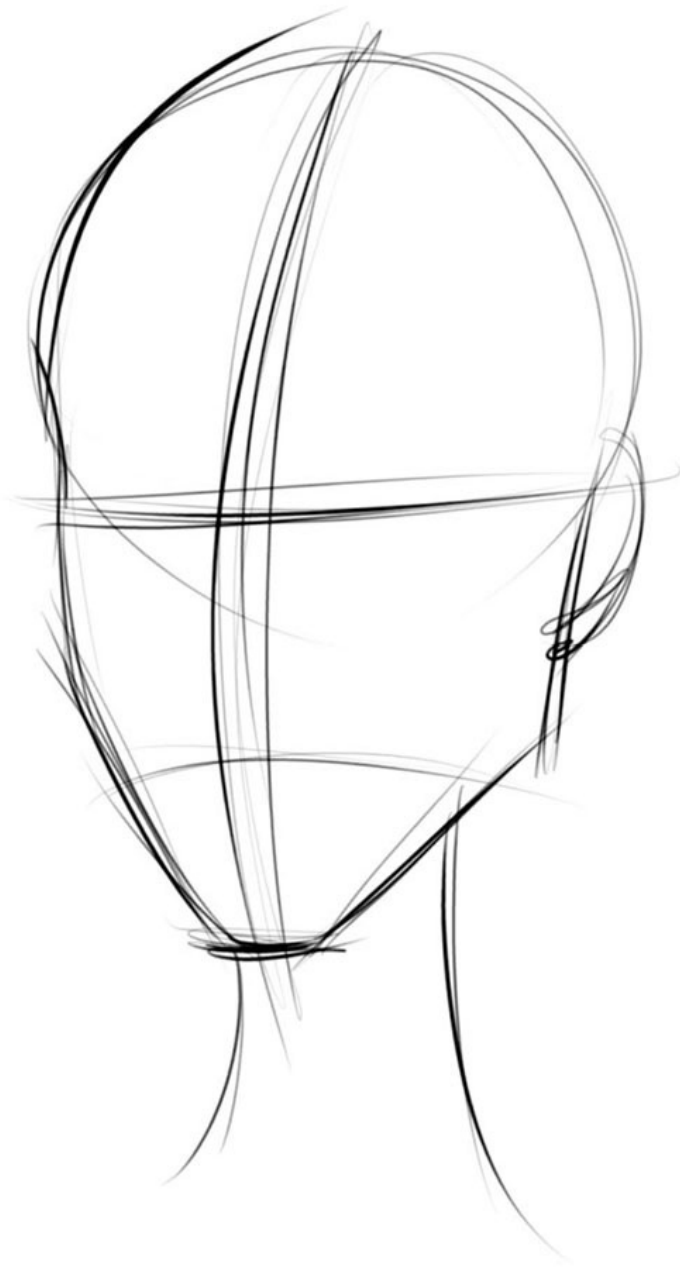


ben:

"Consigue tu propio dinero para el almuerzo", le dije, lleno de confianza, hasta que me golpeó en el estómago.

electrocutado

Cuando me acerqué a esta expresión, pensé en el momento en que fui electrocutado. Un amigo mío enganchó una batería al fregadero como una broma pesada. Me río de eso ahora.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja la estructura para una vista de tres cuartos. Nuevamente la cara se alargará, pero por una razón diferente: Estará absorbiendo los pernos eléctricos

que se envían hacia arriba a través de su cuerpo. Haz que su cabeza se apoye en su cuello.



PASO 2: Bloquee las funciones

Bosquejar las formas principales. Dibuja su labio inferior hacia abajo para un ceño fruncido extremo. Sus dientes deben estar apretados. Dibuja sus cejas levantadas dramáticamente sobre sus ojos saltones.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Añadir alumnosa sus ojos cruzados y arrugas para mostrar tensión en su rostro y cuello. Dibuja la forma del casco.



PASO 4: Agregar detalles y limpiar

Añadir eléctrico Líneas actuales hasta la parte superior del casco. Además, agregue marcas de quemaduras en la cara para darle una apariencia chamuscada. Entinta tu dibujo, recordando variar el grosor de las líneas.



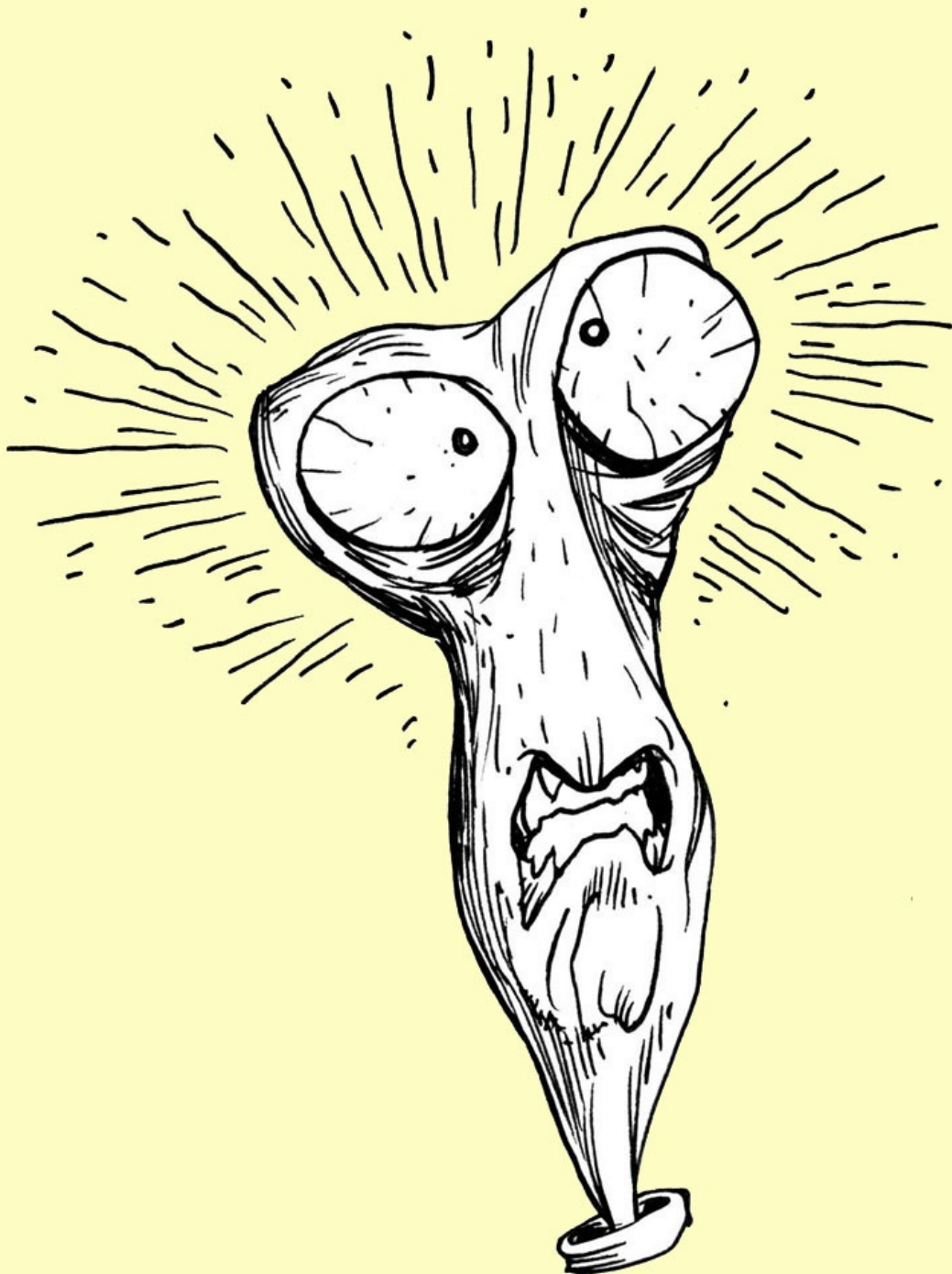
PASO 5: Zapeado

yo **suelo**colorea mis cosas usando Adobe Photoshop®. Utilizo una capa para el color plano y luego agrego una segunda capa para detalles como reflejos y sombras.

Variaciones del artista: electrocutado



Bronce:
Electrocutado al máximo.



Brandon:
Solo estoy copiando a Gibbs aquí.



ben:

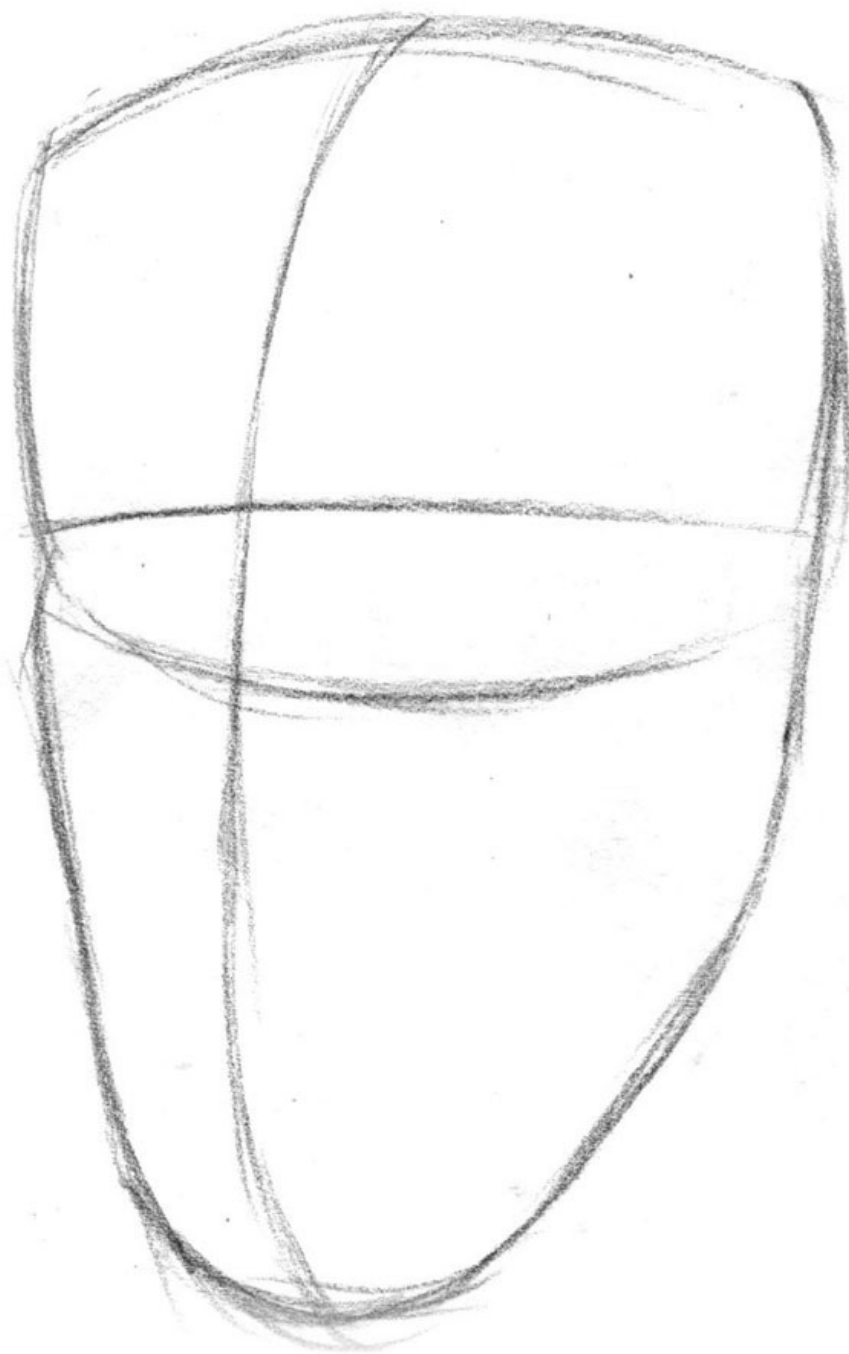
No sé qué pensar de este boceto. Apparently, being electrocuted is not a laughing matter.

Exhausto

El Capitán Trueno lo ha dado todo para derribar a Serpentra, pero no ha sido suficiente. Su fuerza está completamente agotada, y está sin aliento.

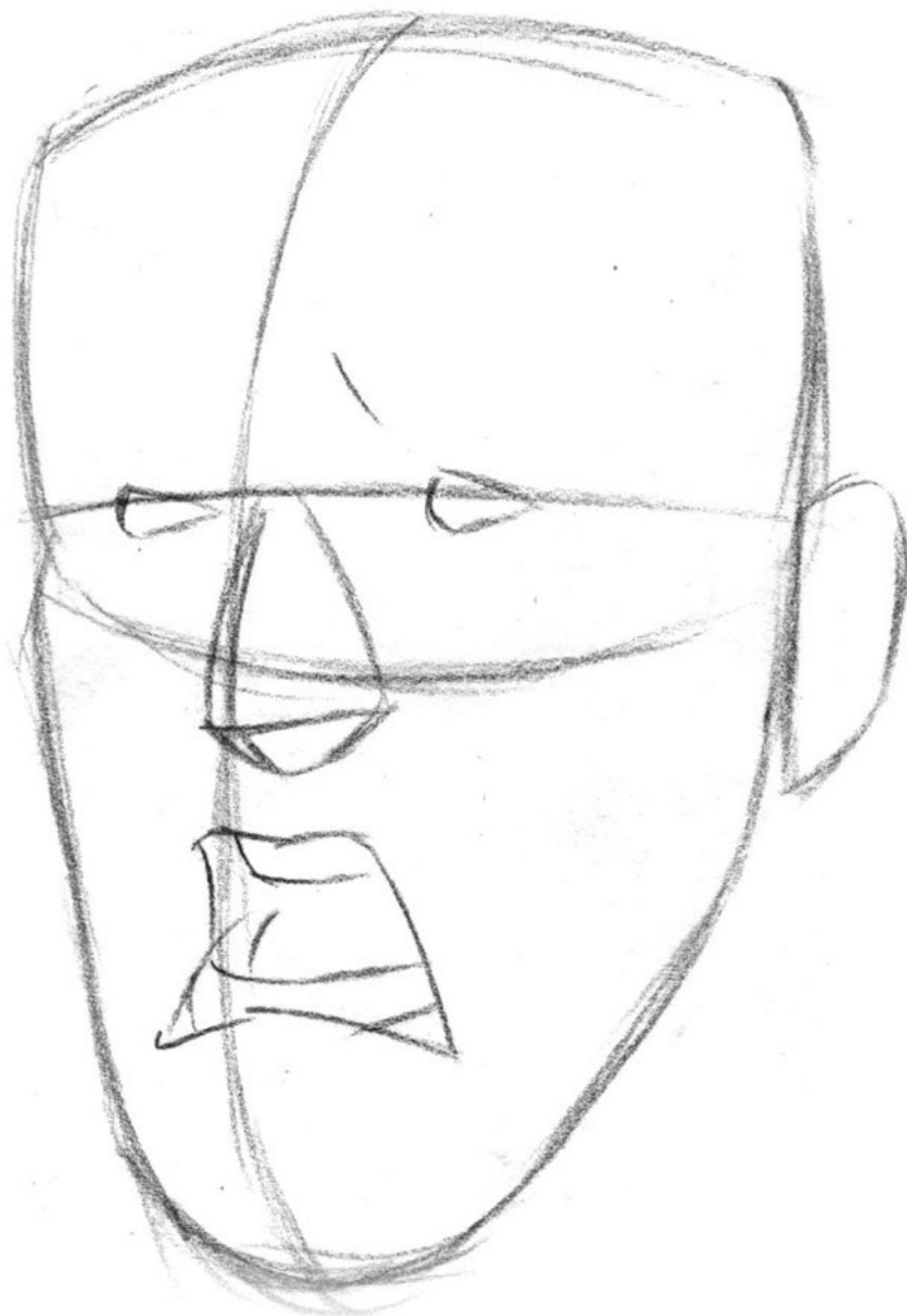
En esta demostración, estamos llevando al Capitán Trueno al extremo nuevamente. Su cuerpo está totalmente agotado y su agotamiento se refleja en sus ojos y en la forma en que respira.

Piense en lo que debe estar pasando por su mente: sabe que no tiene nada más para dar y está luchando para encontrar alguna manera de salir vivo de esto.



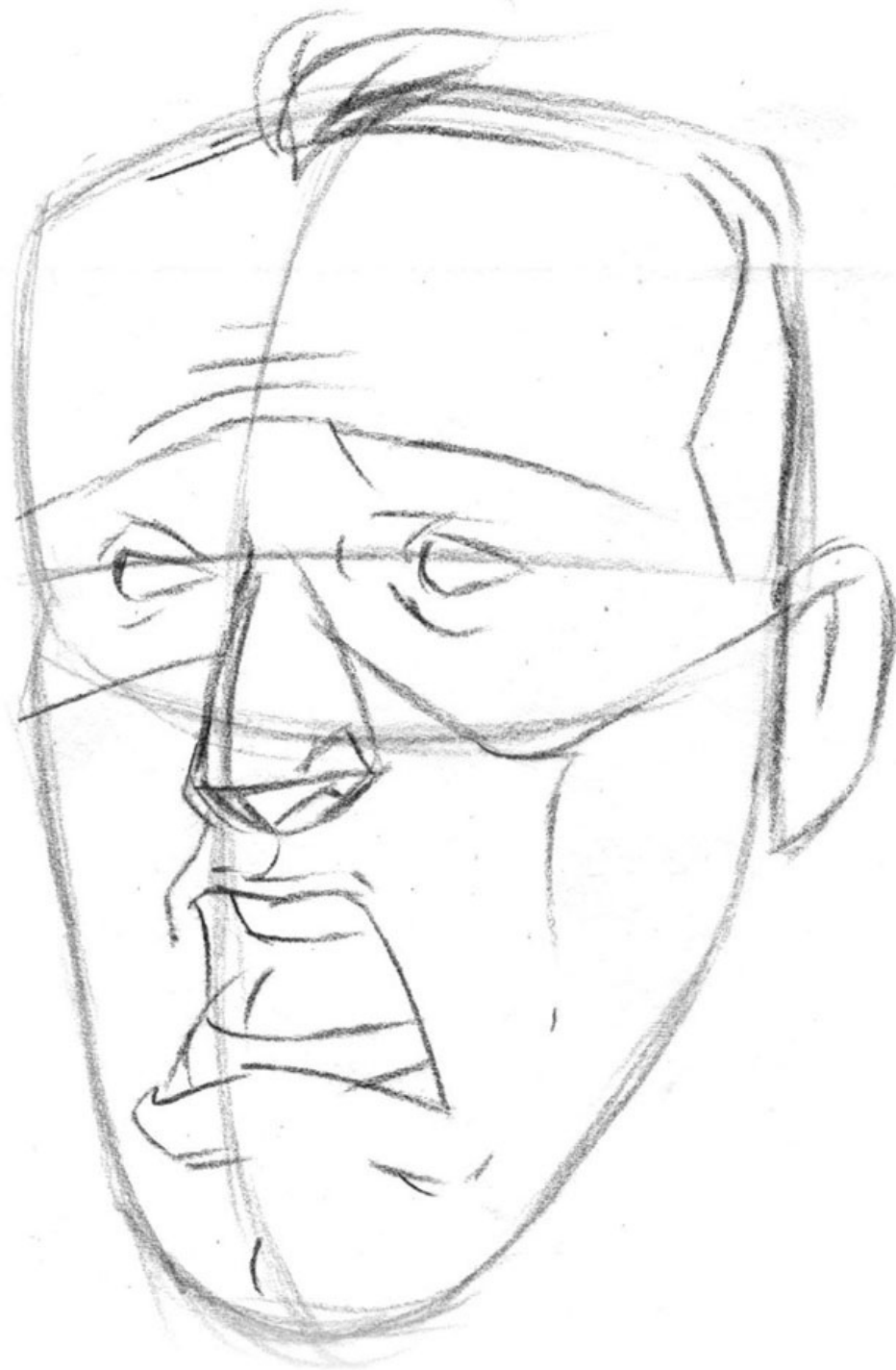
PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el forma de la cabeza con una mandíbula alargada. El Capitán Trueno va a estar jadeando por aire, así que necesitarás espacio para su boca abierta.



PASO 2: Bloquee las funciones

Dibuja ella forma de la boca es similar a la boca que grita, pero observe que el labio inferior está más caído. Haz que los ojos sean un poco más abiertos, redondos y relajados.



PASO 3: Perfeccione las funciones

Agregar líneas alrededor de los ojos y debajo de los párpados para que se vean pesados e hinchados. Dibuja el cabello y el empujón hacia arriba de las cejas. Comience a dibujar en la máscara.



PASO 4: Agregar detalles

Índica el resaltar y sombrear áreas del cabello. Agregue detalles a la nariz y la boca, y dibuje algunas gotas de sudor.



PASO 5: Limpiar

Entinta tu dibujo, recordando variar el grosor de tus líneas.



PASO 6: ¡Ella es (Huff) demasiado (Puff) rápida!

Su cara está haciendo algunas formas más interesantes aquí. Usa sombreado para describir sus formas.

Variaciones del artista - Agotado



Bronze:

Después de levantarse de su sillón reclinable, Hal está hecho caca.



Gibbs:

¿Alguna vez te has sentido tan exhausto que sentiste que podrías derretirte en un charco?

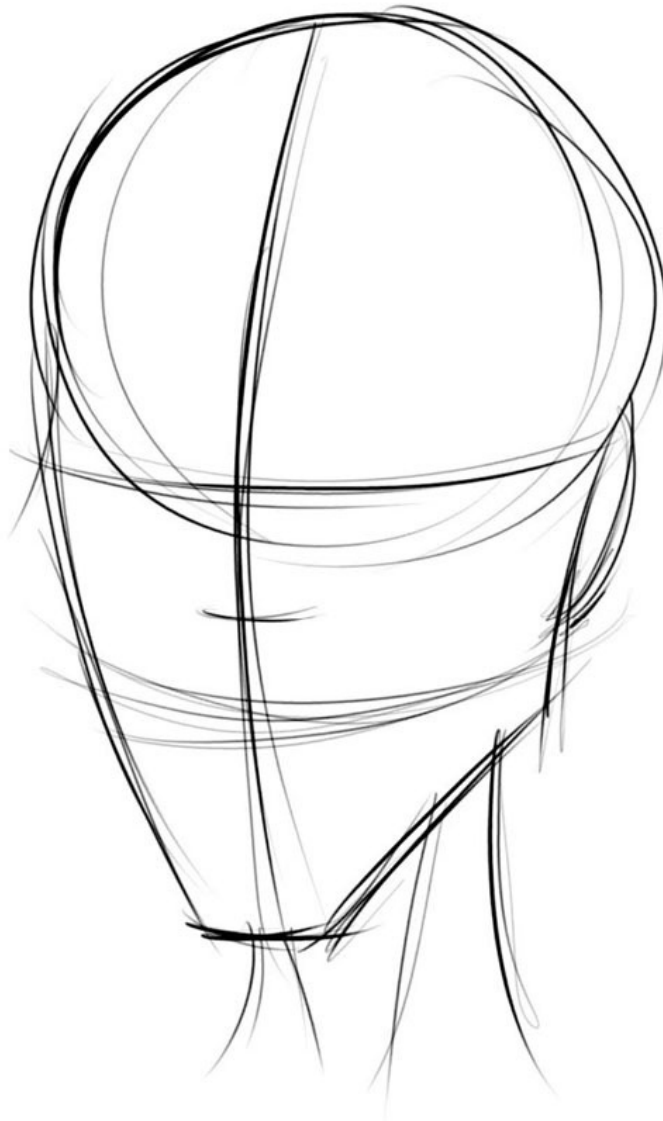


ben:

Un largo día de encantamiento de serpientes realmente es un trabajo duro.

regodeo

La villana se ríe, su ego aumenta mientras ve a su peor enemigo derrumbarse en el suelo. Para ayudarme a desarrollar esta expresión, pensé en un momento en que no era tan bueno en este videojuego como mi amigo. Siempre me restregaba la derrota en la cara.



PASO 1: Dibuja la forma ovalada alargada

Dibuja el forma básica de la cabeza como lo hizo en las demostraciones anteriores, alargando la cara para acomodar la boca abierta. El cuello no estará tan estirado en esta vista.



PASO 2: Bloquee las funciones

dibujar labio superior tirado hacia arriba en las comisuras para una sonrisa extrema. Su boca debe estar muy abierta y sus dientes deben estar separados. Haz los ojos más relajados y con forma de almendra.



PASO 3: Agregar detalles

Añade el resto de las características y los detalles. Dibuja la boca más abierta y relajada. Empuje las comisuras de sus labios en una sonrisa siniestra. Relaja su cuello minimizando las arrugas.



PASO 4: Limpiar

Mantener el casco brillante dejando la mayor parte de él blanco con bordes oscuros y contrastantes. Oscurece las cejas y las zonas de la boca. Agregar

detalle a la boca y los ojos, pero no separe los dientes tanto como antes. Ya no necesita ser viciosa.



PASO 5: ¡Gané, gané, gané, gané!

Divertirse eligiendo tus colores. Haz algo diferente y único. Observe los colores en otras obras de arte, además de buscar inspiración en la naturaleza y las repeticiones de dibujos animados.

Variaciones del artista: regodearse



Bronce:

Da Boss acaba de matar a alguien.



Brandon:

Vale, hora de la confesión. Originalmente tenía la intención de que esto fuera seductor, pero terminó pareciéndose mucho más a un regodeo. A veces las cosas simplemente resultan de esa manera.



ben:

Mira esa hormiga retorciéndose. ¡Este pegamento funciona bien!

El amor está en el aire

Ahhh, amor: la mayor de las emociones, y ahhh, las expresiones faciales que la acompañan. El amor y la atracción, el señuelo, la persecución, la relación, son todos tan complicados.

La expresión en el rostro de uno puede estar oculta o ser obvia. Bronze va a dibujar lo obvio (¡obviamente!), y lo mostrará en una pequeña dama llamada Louise. Ha venido al parque y ha preparado una deliciosa colcha para este día de verano. Pero, ¿con quién puede compartir la experiencia? Se recuesta estratégicamente junto a un joven fornido que lleva un buen bañador. Ahora debe contenerse para no parecer desesperada.



Nota del artista

Por supuesto que querían que yo, todopoderoso Bronze, ilustrara este escenario de amor porque pensaron: "Oh, seguramente un hombre guapo como él está muy familiarizado con las miradas ansiosas de amor de muchas damas finas". Es cierto. Estoy familiarizado con esas miradas, pero no de la vida real. Acabo de verlos en las películas. (Suspiro.)

Tímido



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el formas básicas inclinadas. Lancé un hombro para, bueno, mostrar que ella lo está mirando.



PASO 2: Definir las características

dibujar la párpados superiores bajos para dar ese aspecto seductor. Dibuja sus ojos mirando por encima del hombro y una sonrisa más relajada que la tímida. Agrega un óvalo para los labios. Dibujé la correa de su vestido deslizándose debajo de ella

hombro para agregar un poco más de especias. No olvides agregar el lunar arriba de su labio.



PASO 3: Agregar detalles

paga **cerca** atención a dónde colocas los párpados y las pestañas; aquí es donde brillará el misterio y la timidez. Dibuja líneas adicionales a través de su cabello para mostrar la dirección y la forma. No los separe uniformemente a través del cabello, pero varíe el espaciado y acerque la mayoría de ellos a un lado del cabello.



PASO 4: Limpiar

Oscurecer el pestañas y pupilas. Sombrea los labios, dejando reflejos suaves para agregar dimensión y hacer que se vean llenos. Estoy dejando el resto bastante ligero porque quiero que el foco esté en sus ojos.

Tímido

Louise se da cuenta de que la notan y la mirada del hombre fornido la toma por sorpresa. Ella también está sorprendida por sus increíbles nalgas.

Para tímido, voy a mostrarla mirando hacia abajo y evitando el contacto visual, una acción comúnmente asociada con la timidez. También le meteremos la barbilla en el pecho para que tenga que mirar a través de las pestañas.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Disposición la forma de la cabeza. Recuerda que Louise tiene rasgos suaves e infantiles como una frente pronunciada y mejillas redondas.



PASO 2: Definir las características

ahora acuéstate en la línea del párpado y tener los ojos mirando hacia abajo y hacia un lado. Dibuja un óvalo para los labios y una leve sonrisa. En este punto, también puede dibujar la línea del cabello y definir la masa de cabello.



PASO 3: Agregar detalles

Añade el contorno de la fosa nasal de la nariz y agudizar su aspecto alegre. Agregue una hendidura a los labios y defina las pestañas y las cejas. Observe las pequeñas líneas de 45 grados en los extremos de su sonrisa. Estos hacen que su sonrisa se vea más apretada. Agregue un lunar de belleza sobre su labio.



PASO 4: Limpiar

Yo tenía problemas para terminar los ojos porque sus pestañas cubren gran parte de ellos, por lo que es difícil saber dónde está mirando, pero me conformé con esto y parece ser suficiente información. Para la limpieza de esta demostración, me preocupaba perder la suavidad de sus rasgos al usar tinta, así que decidí terminar con lápiz.



PASO 5: ¡Awww!

Por supuesto, ella es una rubia! Colorea tu dibujo con tonos que sugieran un día brillante y soleado. Simplemente agregue una sombra simple y un tono medio.

Variaciones del artista: tímido



Gibbs:
Ríete, ríete.



Brandon:

Esta vez tímido es tímido. Me imagino que este chico es tan tímido, es doloroso.



ben:

Je, je, je... lo siento.

Seducitor

Louise ahora siente que sus sutiles miradas al hombre casi desnudo han sido notadas, pero sin avances claros de él aparte de una sonrisa, debe hacerle saber que realmente está interesada. No solo interesado, sino muy interesado. Ella debe hacerle saber que él puede hacer con ella lo que quiera.



PASO 1: Dibujar la Estructura Básica

Dibuja el conceptos básicos para una vista de tres cuartos. Su flequillo es un poco más pronunciado cuando lo vemos desde una vista más lateral. estoy engañando por

dibujando sus hombros y busto, que, por supuesto, se suman al estado de ánimo que estamos tratando de crear.



PASO 2: Agregue las características

dibujar párpados superiores bajos de nuevo. Queremos esos seductores "ojos de dormitorio", pero no hay nada tímido en sus ojos ahora que están obsesionados con su premio. Dibuja su boca abierta pero sus labios relajados. Debido a que su boca está abierta, sus labios parecerán más como formas de tubos suaves, y veremos un poco sus dientes. Dibuja su lengua tocando sus dientes superiores. Sus cejas deben estar ligeramente levantadas, y una podría levantarse un poco para crear una mirada que pregunte: "¿Me quieres?".



PASO 3: Agregar detalles

Definir más la curva y la forma de su lengua y nariz, y agrega detalles de cabello. Agregar líneas curvas en sus aretes sugiere que podrían

ser de piedra pulida o de madera. Modifiqué ligeramente su ceja para hacer que el pico del arco se dirigiera más hacia el lado interno. Esto vende ese aspecto acogedor.



PASO 4: Limpiar

Oscurecer elpestañas y pupilas. Sombrea sus labios con un iluminador largo y angosto para darles un aspecto suave y tubular. Defina sus dientes y sombree su lengua para que sea más oscura en la parte inferior pero capte más luz en la parte superior a medida que sube y regresa para tocar los dientes. Agregué sombras proyectadas sutiles debajo de su flequillo y barbilla para darle un poco de dimensión.



PASO 5: ¿Interesado?

Algunos dela forma ya debería haber sido descrita en el boceto inicial. Sigue las sombras y la forma que ya has creado para

determinar dónde poner el color.

Variaciones del artista - Seductor



Gibbs:

Seductora, pero de una manera sórdida, esnob y playboy multimillonaria.



Brandon:

Ella es seductora de una manera muy agresiva aquí. No tomar prisioneros.



ben:

OK, copié a Gibbs aquí, pero no a propósito, lo juro.

4 Narración

Ahora que hemos explorado las expresiones bastante a fondo, veremos cómo usarlas en situaciones reales de narración. Como hemos discutido antes, las expresiones son siempre reacciones a algo. En esta sección, las demostraciones se tratan de personajes que reaccionan a otros personajes. Esto significa que estaremos arrastrándonos dentro de la cabeza de cada uno de nuestros personajes y sintiendo lo que sienten, aunque solo sea por un momento. Para hacer esto, necesitamos entender los puntos de vista. Específicamente, debemos entender cómo los personajes se ven entre sí y cómo el punto de vista afecta sus reacciones y expresiones.

Si bien el color juega un papel importante en la narración de la historia, realmente queremos centrarnos en la importancia de la narración, el punto de vista, el lenguaje corporal y la composición. Cuando componga un cuadro, imagine que está viendo esa toma a través de los ojos de uno de sus personajes. ¿Cómo se siente ese personaje acerca de lo que está mirando? La respuesta debería ayudarte a decidir cómo enmarcar tu toma.



Enmarcado

El tipo de información que desea transmitir a su audiencia determinará cómo debe enmarcar cada parte de su historia. Las opciones de encuadre incluyen primeros planos, planos medios y planos generales, pero esas categorías generales abarcan una gama infinita de vistas posibles.

Primeros planos

Los primeros planos consisten en centrarse en los detalles. Un primer plano dice: "Esto que estamos viendo en este momento es importante, más importante que todas las demás cosas que lo rodean".

Los primeros planos ponen a tu audiencia en proximidad física con tu sujeto. Esta puede ser una forma de comunicar intimidad y calidez, como cuando cortamos con fuerza las caras de los amantes, o una forma de comunicar incomodidad o repulsión, como cuando nos enfocamos en todas las verrugas, granos y dientes podridos de un matón.

Los primeros planos siempre requieren más detalles, pero depende de usted decidir qué detalles son más importantes. Si desea concentrarse en la reacción de una parte específica de la cara, dibuje un primer plano extremo de esa característica.



De cerca

Esta vista de los ojos del payaso nos permite centrarnos en su lágrima.



Tiro medio

Una vista directa de un payaso llorando.



primer plano extremo, de, un, ojo Esta
vista es íntima y reveladora.



primer plano extremo, de, un, boca
Esta vista muestra a alguien feliz y saludable.

Los primeros planos provocan respuestas

Mostrar detalles íntimos, especialmente del rostro de un personaje, puede provocar fuertes respuestas emocionales en la audiencia. Use primeros planos para enfocar esas reacciones y crear la sensación adecuada para su historia.



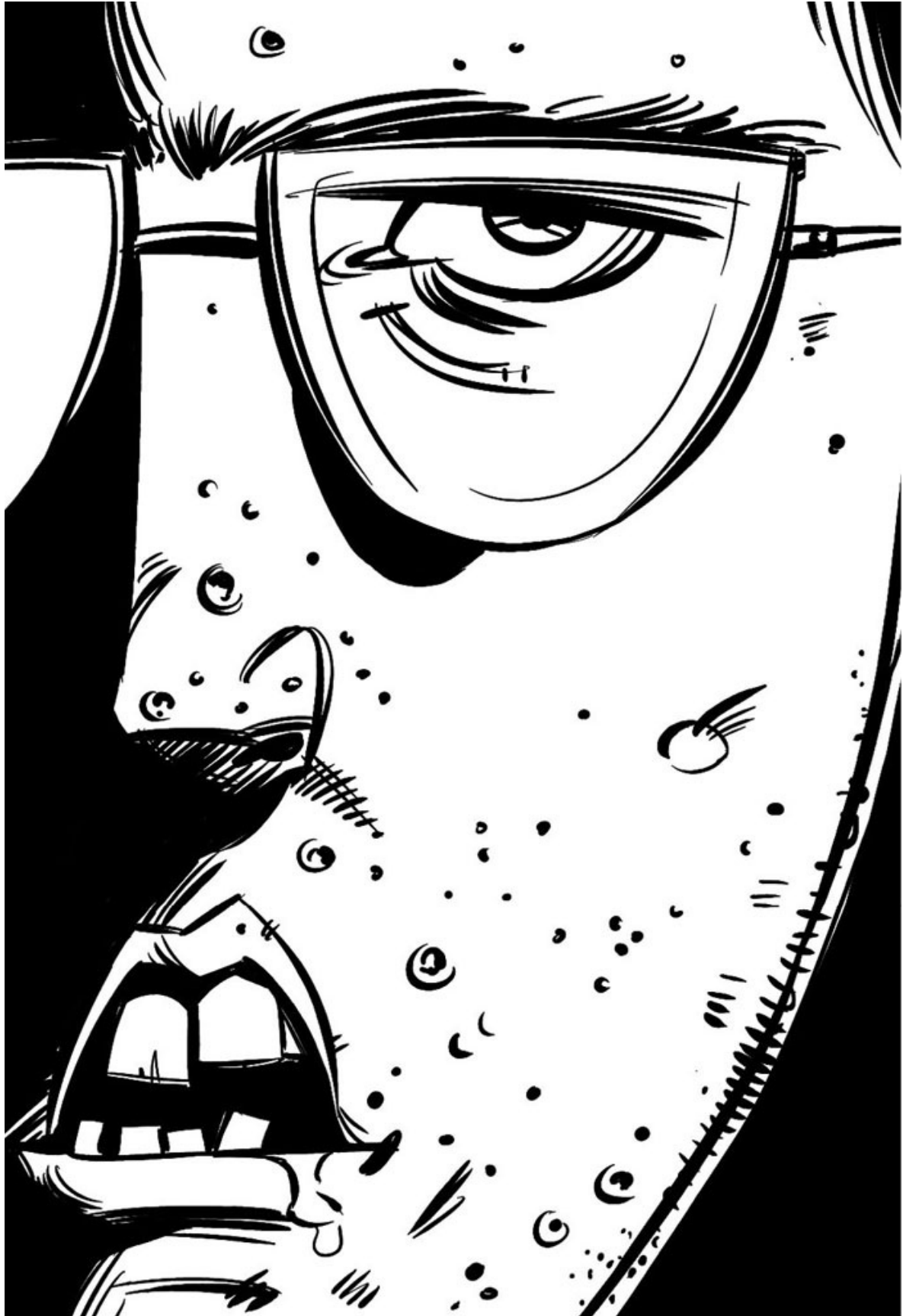
Tentador

Esta boca seductora acerca a tu audiencia lo suficiente como para casi sentir el beso.



primer plano, de, un, nariz, y, mandíbula

Esta vista de un rostro canoso enfatiza la maldad del personaje.



Repulsivo

Los detalles de esta fea cara seguramente repelerán a tu audiencia.

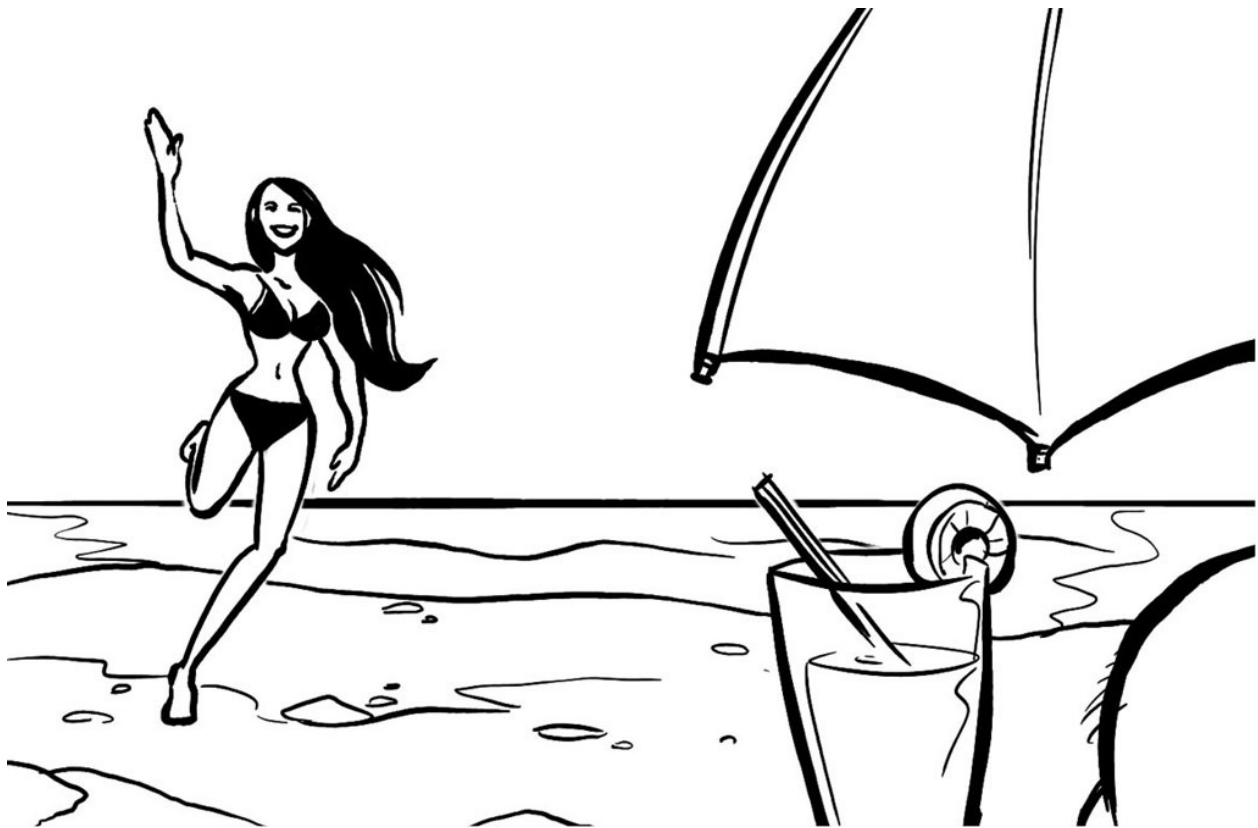
Tiros largos

En el otro extremo del espectro está la posibilidad remota. Los planos generales se utilizan para enfatizar y describir el entorno. Por lo general, el primer panel de un cómic será un plano general (llamado plano de establecimiento) que nos dice dónde se desarrolla la acción. Los planos generales también se pueden usar para mostrar la distancia entre dos personajes y describir cómo esa distancia hace que reaccionen entre sí.



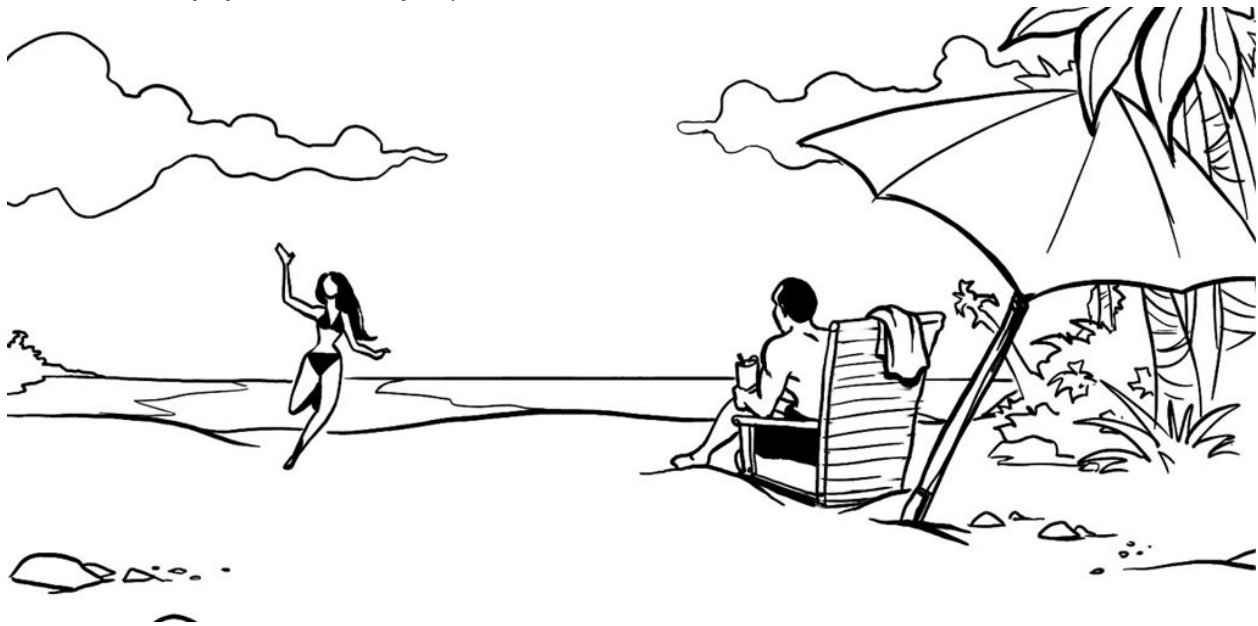
Describiendo el Medio Ambiente

Pensamos que un acto de lanzamiento de cuchillos era la mejor y más común forma de mostrar tiros lejanos en acción.



Tiro largo

Los detalles de los ojos y la boca están muy simplificados.



Tiro lejano extremo

Los detalles faciales han desaparecido por completo. Ella está moviendo su brazo para llamar la atención.

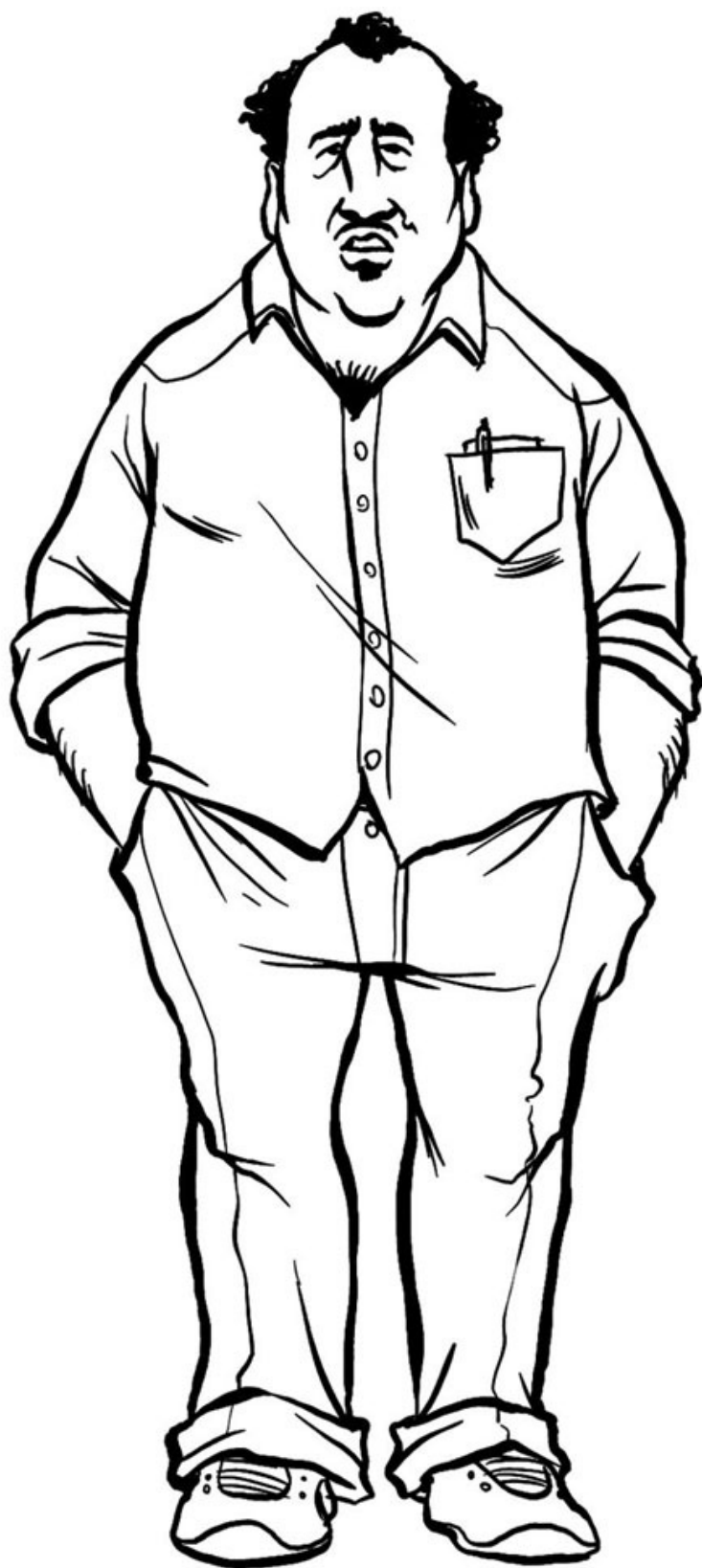
Planos medios

Los planos medios son mejores para las expresiones faciales importantes porque te permiten mostrar un rostro completo con muchos detalles. A medida que se aleja de la cabeza para incluir más parte del cuerpo, perderá gran parte del detalle, por lo que debe decidir cuánto detalle necesita para transmitir la información necesaria.



Tiro medio

Expresión aburrida, mente aburrida.



Tiro largo

No muy activo en el cuerpo, tampoco.

Manteniendo la Expresión

Los detalles más críticos de cualquier expresión son los ojos y la boca. A medida que te alejas de la figura, la nariz suele ser el primer detalle que desaparece. Como puede ver en los ejemplos de la derecha, incluso sin la nariz, la expresión de la mujer todavía se lee fuerte y clara.

Cuanto más te alejes, más difícil será leer la expresión con claridad. Empiezas a perder las pupilas y las cejas, y cada vez puedes hacer menos con los ojos y la boca. A medida que aumenta la distancia con la figura, se vuelve cada vez más importante utilizar el lenguaje corporal.



Tiro largo

Quedan suficientes ojos y boca para mantener la expresión. Agregar la postura del cuerpo contribuye otra dimensión a la actitud.



Tiro medio

Puedes ver casi todos los rasgos del rostro de esta mujer.

Lenguaje corporal

Piense en el cuerpo como una extensión de la cara. Si la cara está comprimida por la ira, haga que el cuerpo haga lo mismo. Si la cara está llena de energía, el cuerpo también debería explotar.



cara comprimida

Las características parecen dibujarse hacia el centro.



Postura comprimida

Lo mismo con el cuerpo. Esta pose es muy defensiva.



Cara descubierta

Está emocionada y feliz, y no tiene miedo de demostrarlo.



postura abierta

La postura abierta transmite la energía explosiva de su felicidad.

Línea Fuerte = Postura Fuerte

Cuando solucione problemas con sus poses, mire primero la línea de acción. Si no hay una línea de acción fuerte, no tendrás una pose fuerte.

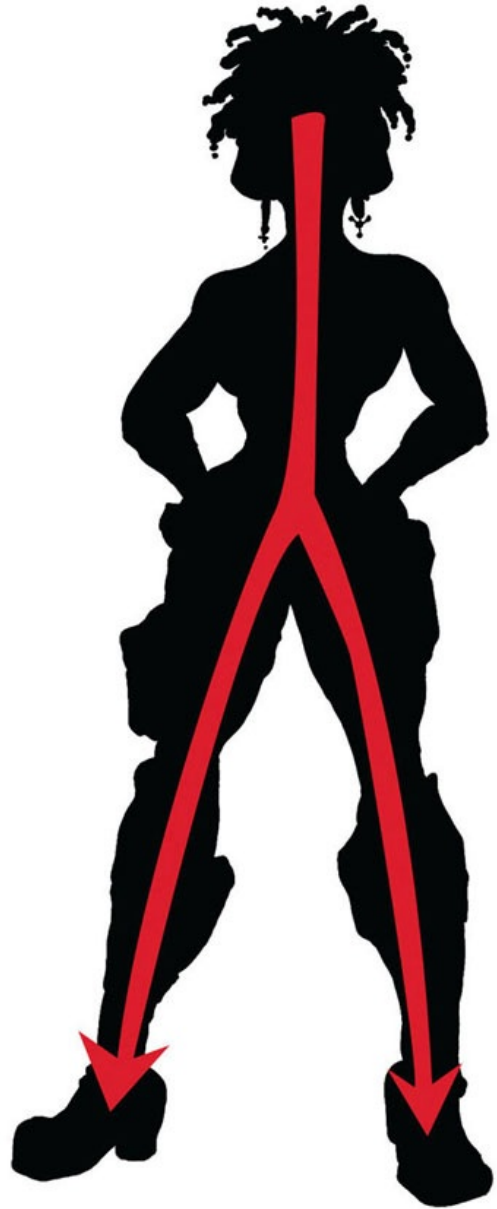
Línea de acción

La energía de un cuerpo puede expresarse de la forma más sencilla a través de una línea de acción. Una buena línea de acción muestra un movimiento específico y directo a través de todo el cuerpo, con todos los detalles reforzando esa línea. Una mala línea de acción se mueve por todos lados, con muchos pequeños detalles energéticos que luchan entre sí.



Postura desequilibrada

Esta chica puede estar caliente para trotar, pero parece estar flotando en medio de la nada. Su pose no tiene claro línea de acción, y su expresión tampoco se relaciona con nada.



Postura equilibrada

Esta nena se mantiene firme en tierra firme. La pose realista muestra una línea de acción fuerte y equilibrada. Su expresión directa complementa la pose.



Fuerte Línea de Acción

Esta pose comprimida demuestra una línea de acción fuerte y dinámica. Su expresión es similar comprimido.



Acción Explosiva, Línea Explosiva

La línea de esta pose enérgica lleva la mirada del espectador a la cara inconsciente.

Panel único: Zombie y Cave Girl

Cuando esté trabajando con un género clásico como los cómics de “Cave Girl-Zombie”, asegúrese de conocer sus fuentes. Para esta demostración, Gibbs investigó encuentros reales entre mujeres de las cavernas y zombis. Un poco de investigación puede recorrer un largo camino. Haz que la acción destaque creando líneas que sean lo más dinámicas posible.



PASO 1: Crear una miniatura

estos crudos los dibujos se llaman miniaturas. Por lo general, son muy pequeños, alrededor de 2 "× 2" (5 cm × 5 cm). Las miniaturas ofrecen una forma muy rápida de plasmar sus ideas en papel, y el tamaño evita que se atasque con los detalles. Dibuja una miniatura en menos de un minuto para tener una idea de cómo quiero componer la escena. Esta composición realmente convierte a la mujer de las cavernas en la agresora.



PASO 2: Pruebe una vista diferente

yo creé otra miniatura con los papeles invertidos y el zombi encima. Resultó bien, pero si tuviera que rehacerlo, probablemente haría que el ángulo fuera más extremo. No creo que me vaya con este.



PASO 3: Explore sus opciones

Prueba otra por el bien de la exploración. Es posible que encuentre algo que le guste pero que no visualizó hasta que se esforzó por pensar de manera diferente. Me gusta un poco más la lucha igualitaria entre los dos personajes. Quizá rotaría el punto de vista un poco a la derecha. La energía está aquí en alguna parte, pero creo que iré con la primera vista.



PASO 4: elija una vista y cree un boceto aproximado

Ahora esoha elegido su miniatura favorita, cree un boceto a partir de ella, usando otra hoja de papel. Bloquee más de las formas y la anatomía reales. Agregué líneas para mostrar cómo se colocarán los cuerpos y una pista de las expresiones finales.



PASO 5: Agregar detalles

ahora acuéstate una nueva hoja de papel sobre su dibujo preliminar. ¿Puedes ver a través de él? ¿Un poco? Si puede, use esto como su guía para crear la versión final ajustada. Si no puedes, prueba con una mesa de luz. En este punto, puede agregar todos los detalles, averiguando cómo deberían verse esos dedos.



PASO 6: Dead Guy, Meet Cave Girl

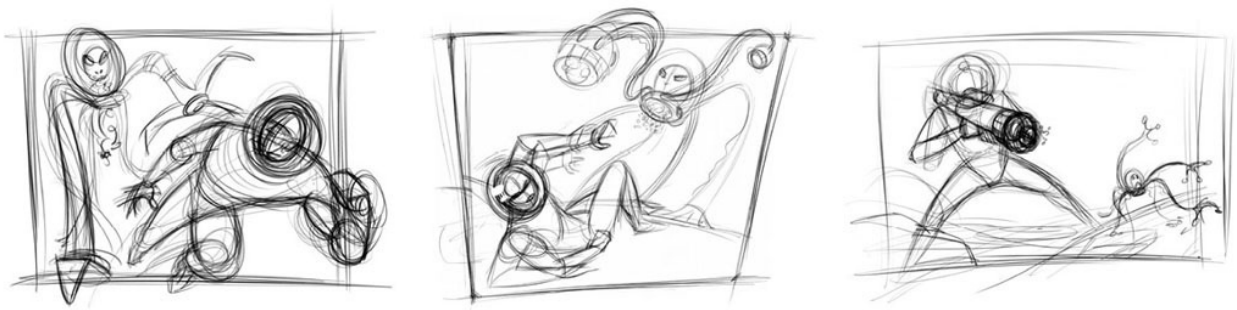
Finalmente, tintay colorea tu hermoso dibujo. Recuerda variar el ancho de tus trazos para acentuar tus curvas y líneas.

mantener un cuaderno de bocetos

Mantenga un cuaderno de bocetos y llénelo con miniaturas de todas esas ideas locas en su cabeza. Este será un recurso valioso más adelante cuando intentes pensar en algo genial para dibujar. Tampoco te llevará mucho tiempo.

Panel único: Space Man vs. Alien Monster

El espacio, el horizonte final... no, espera, ¡me refiero a la otra cosa! Algo sobre el espacio y lo desconocido ha fascinado a los artistas durante mucho tiempo. Para Ben, este tema aún genera mucha emoción. En esta demostración de un solo panel, Ben mostrará cómo compone una escena para lograr el máximo impacto, mientras permite que el lenguaje corporal y las expresiones faciales ocupen un lugar central.



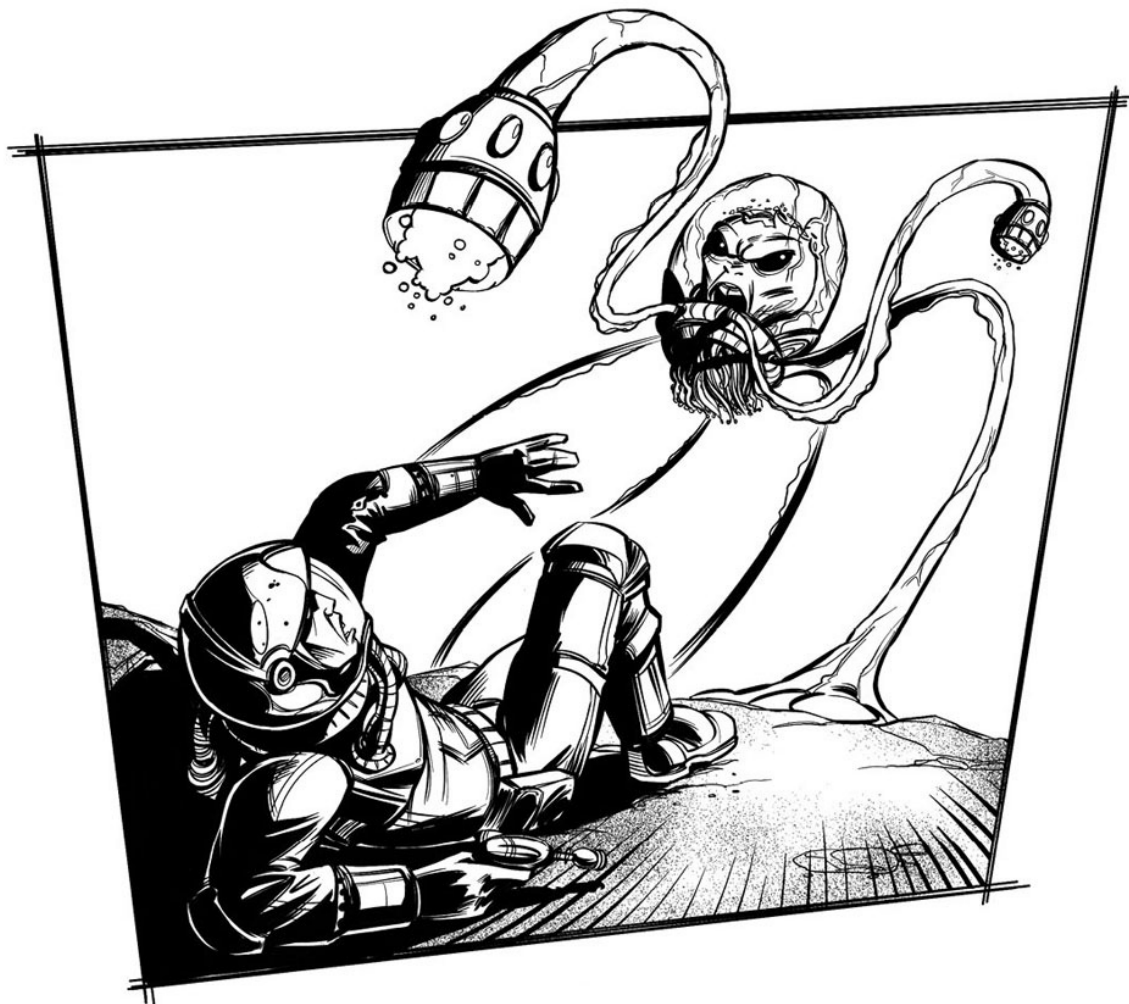
PASO 1: Crea algunas miniaturas

yo suelo miniaturas como pensamientos visuales para explorar ideas de composición. Para algunos pueden parecer garabatos, pero para mí tienen mucho sentido. No te preocupes por la anatomía; establecer un diseño que cuente la historia. Crea varias miniaturas, incluso si sientes que ya lo hiciste con la primera. Este ejercicio le ayudará a expandir su pensamiento y puede llevarle a ideas en las que nunca había pensado antes.



PASO 2: Refina el dibujo

Escoge tu miniatura favorita y utilízela como guía para su dibujo. Puede hacer esto dibujando una versión más grande en una nueva hoja de papel, o puede ampliarla en una fotocopidora y luego calcarla en una hoja nueva. Rugoso en las figuras, corrigiendo la anatomía y arreglando esos detalles compositivos que no llegaron a la miniatura.



PASO 3: Agregar detalles, apretar y entintar

Si tuel boceto aproximado es lo suficientemente ajustado y siente que tiene todos los detalles necesarios, puede comenzar a entintarlo con sus herramientas favoritas. Tomé mi boceto en la computadora y lo entinté allí, pero el mismo efecto se puede lograr fácilmente con lápiz y tinta.



PASO 4: Agregar color

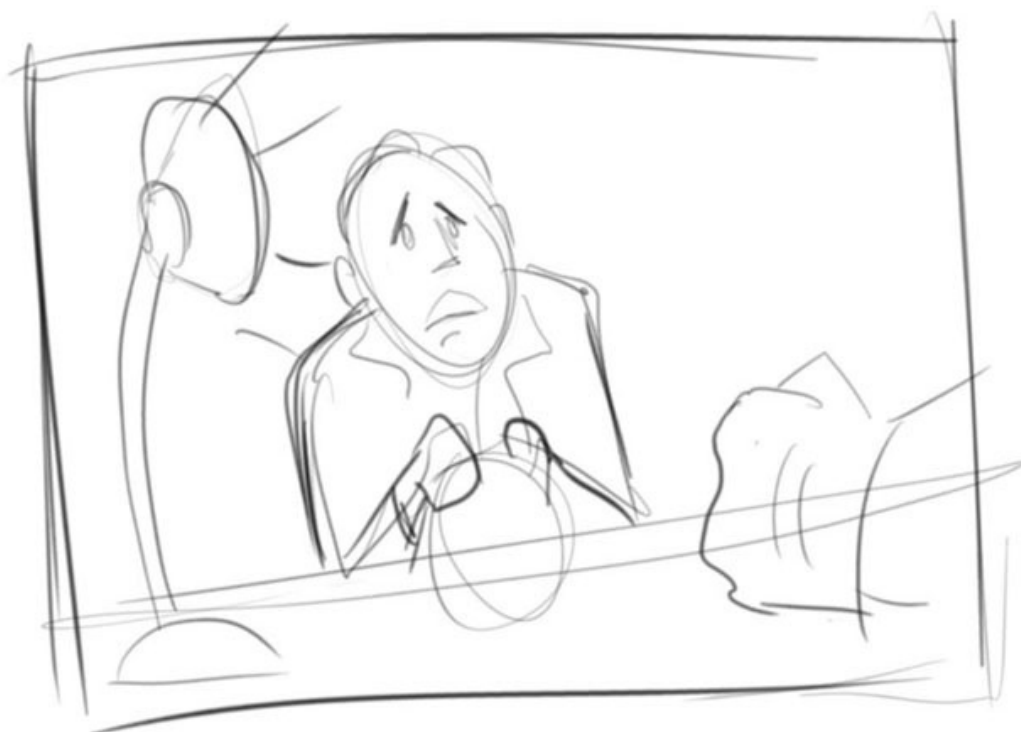
ay, el pieza final, bellamente coloreada. Es genial ver la recompensa después de todos esos pasos. En este punto, es un poco tarde para evaluar la imagen, pero creo que muestra con éxito el miedo de ser superado por una criatura alienígena enojada.

Inspiración de entintado

Realmente no hay reglas para entintar. Todo es cuestión de estilo personal. Cuando esté aprendiendo el oficio, abra una copia de su cómic favorito y vea si puede reproducir la apariencia del trabajo. Después de mucha práctica, eventualmente emergerá su propio estilo.

Dos paneles: Interrogación de plano/ plano inverso Noir

El estilo noir fue desarrollado por directores de cine de mediados del siglo XX y también se ha vuelto popular entre los dibujantes de cómics. Este género se caracteriza por una iluminación discreta y ángulos de cámara dramáticos. Esta pieza estará ambientada en la década de 1940, por lo que la ropa y el cabello deben ajustarse al período de tiempo. Blake nos va a mostrar cómo contar una historia usando el plano/contraplano.



PASO 1: Crea algunas miniaturas

Empieza a crear miniaturas Éste explora el concepto de plano/plano inverso. Tenemos una vista desde atrás del interrogador y otra desde atrás del tipo bajo investigación. Decidí que esto no funciona bien porque no hay una toma de establecimiento para mostrar el escenario y transmitir la relación de las figuras entre sí.



PASO 2: Sigue viniendo

En **estoboceto**, estaba jugando con el lenguaje corporal del interrogador. Esto es un poco mejor que la primera miniatura porque tenemos más idea de dónde están los personajes en relación entre sí. no iré

con este, sin embargo, porque los dos paneles son demasiado similares y no aumentan el dramatismo.



PASO 3: Haga su elección

En este punto, debe decidir si usar los mejores aspectos de sus miniaturas anteriores o crear algo completamente diferente. Elegí tomar lo que aprendí de los dos primeros dibujos y ajustar la idea. El lenguaje corporal hace que el primer panel sea más dramático. También me gusta el ángulo de la mesa. La luz entre las figuras realza el dramatismo. El primer panel mostrará la expresión del hombre interrogado; el segundo panel será un plano inverso de la cara del interrogador.



PASO 4: Refinar y agregar detalles

Yo tomé la composición de la tercera miniatura y la amplió. Aquí podemos ver al hombre acobardado porque está siendo abrumado por la luz y el dedo acusador del interrogador. El plano inverso nos permite añadir más detalles al rostro del interrogador. Las expresiones deben funcionar juntas para contar la historia.



PASO 5: Apriete, Tinta y Color

Aprieta tubosquejo aproximado, entinta tus líneas y termínalo con un poco de color. Parece mucho para un solo paso, y en cierto modo lo es; pero cuando te tomas el tiempo de descifrar la composición en la miniatura y las expresiones en la etapa preliminar, el resto es solo la guinda del pastel. Aquí es donde realmente agregué los elementos de estilo noir. Al colorearlo en tonos oscuros y apagados, transmití la idea de que se trataba de la era del cine negro de la década de 1940. El sombrero y el cabello engominado del hombre interrogado refuerzan el período de tiempo. Las gradaciones de tono detrás de los personajes no solo ayudan a establecer el estado de ánimo, sino que también funcionan como un dispositivo de composición para guiar su mirada.

Regla de 180 grados

En pocas palabras, esta regla implica una línea imaginaria que se extiende entre dos puntos de una escena. En una escena con dos personajes, esos personajes son los puntos. Una vez que establezcas esta línea, debes componer todas tus tomas desde el mismo lado.

Las tomas desde diferentes lados de la línea de 180 grados son confusas. Aquí, los diseños más efectivos muestran a los personajes desde el mismo lado de la línea. Mientras compone sus propias secuencias, experimente saltando a través de la línea para tener una buena idea de cómo funciona esta regla.

Tres paneles:

Establecimiento de planos y primeros

planos Western Standoff

Ah, el enfrentamiento occidental. ¿Hay alguna escena más icónica? Lo más probable es que, si estás dibujando una escena de un género tan antiguo y común, dibujarás escenas que la gente ya ha visto. Esto no es necesariamente algo malo; te permite contar la historia más fácilmente porque las imágenes son muy familiares. Escucha a Blake, él sabe lo que está haciendo... más o menos.



PASO 1: Crea algunas miniaturas

En esto primera miniatura, estaba jugando con la forma de configurar la toma de establecimiento y los otros paneles. Este plano general parece demasiado aburrido. Me gusta la disposición de los tres paneles, así que exploraré eso más a fondo.



PASO 2: Experimenta con ángulos

Experimentar con diferentes ángulos de "cámara". El primer panel aquí es un clásico del género, pero como aún no sabemos quién es quién, no funcionará. Necesitamos una mejor toma de establecimiento.



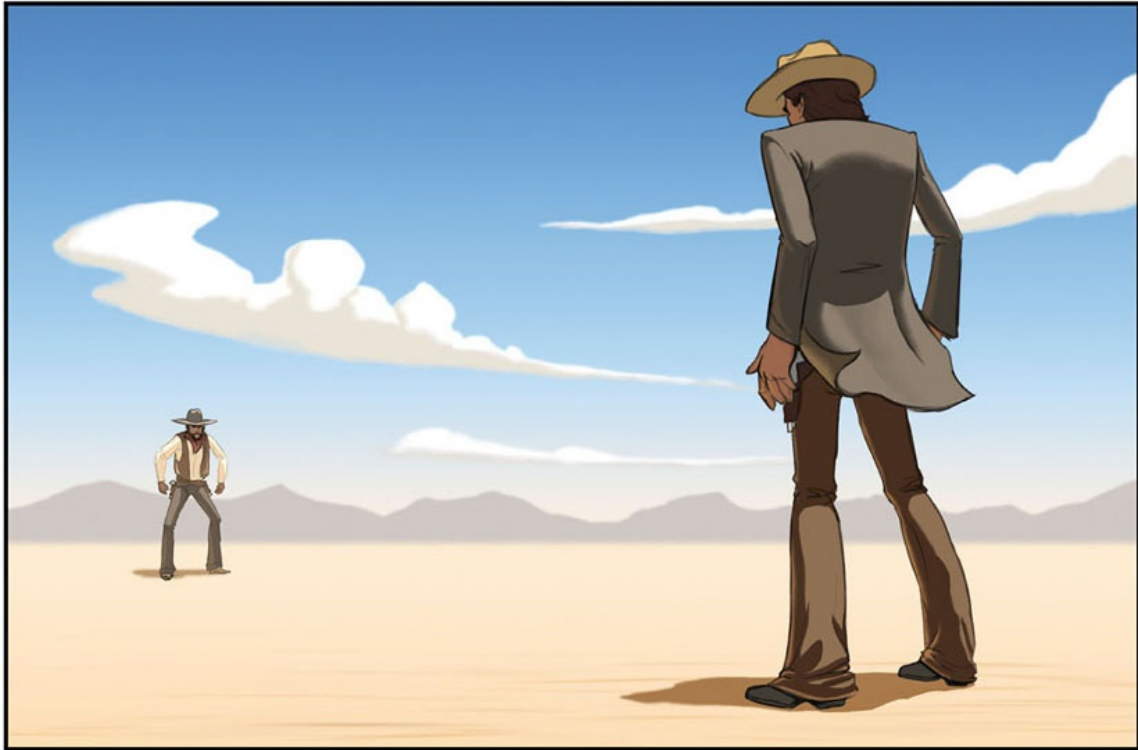
PASO 3: Inténtalo de nuevo

Hora de empujarse. En este boceto, probé de nuevo el plano general de cuerpo completo, pero con un punto de vista más dramático. Al colocar un primer plano de cada hombre en el mismo lado en el que aparece en la toma inicial, le hacemos saber al espectador quién es quién.



PASO 4: Agregar detalles

Ahora esotienes un arreglo que te gusta, ajústalo agregando detalles. Aquí es donde realmente me concentré en las expresiones de los personajes. En el plano general, el de lejos tiene una postura tensa y asustada. El tipo que está más cerca de nosotros tiene una pose más confiada y escultural. He dispuesto los dos paneles inferiores para representar a los dos hombres mirándose a los ojos. Aunque el arreglo ha condensado el espacio entre ellos, sabemos que están muy separados debido al plano general.



PASO 5: Limpieza y color

Limpiar el dibujo y agregar color para establecer la iluminación y el estado de ánimo. Los enfrentamientos siempre parecen ser más interesantes cuando se establecen al mediodía. Para indicar esto, pinté las sombras directamente debajo de las figuras. El

Las sombras de formas también refuerzan la idea de que el sol está directamente sobre su cabeza. Los rostros están en la sombra debido a sus sombreros, pero observe que debido a que la luz del sol es tan fuerte, hay una intensa luz reflejada desde el suelo del desierto debajo.

Panel único:

Seccionado Con Tres Personajes

Enfrentamiento Mexicano

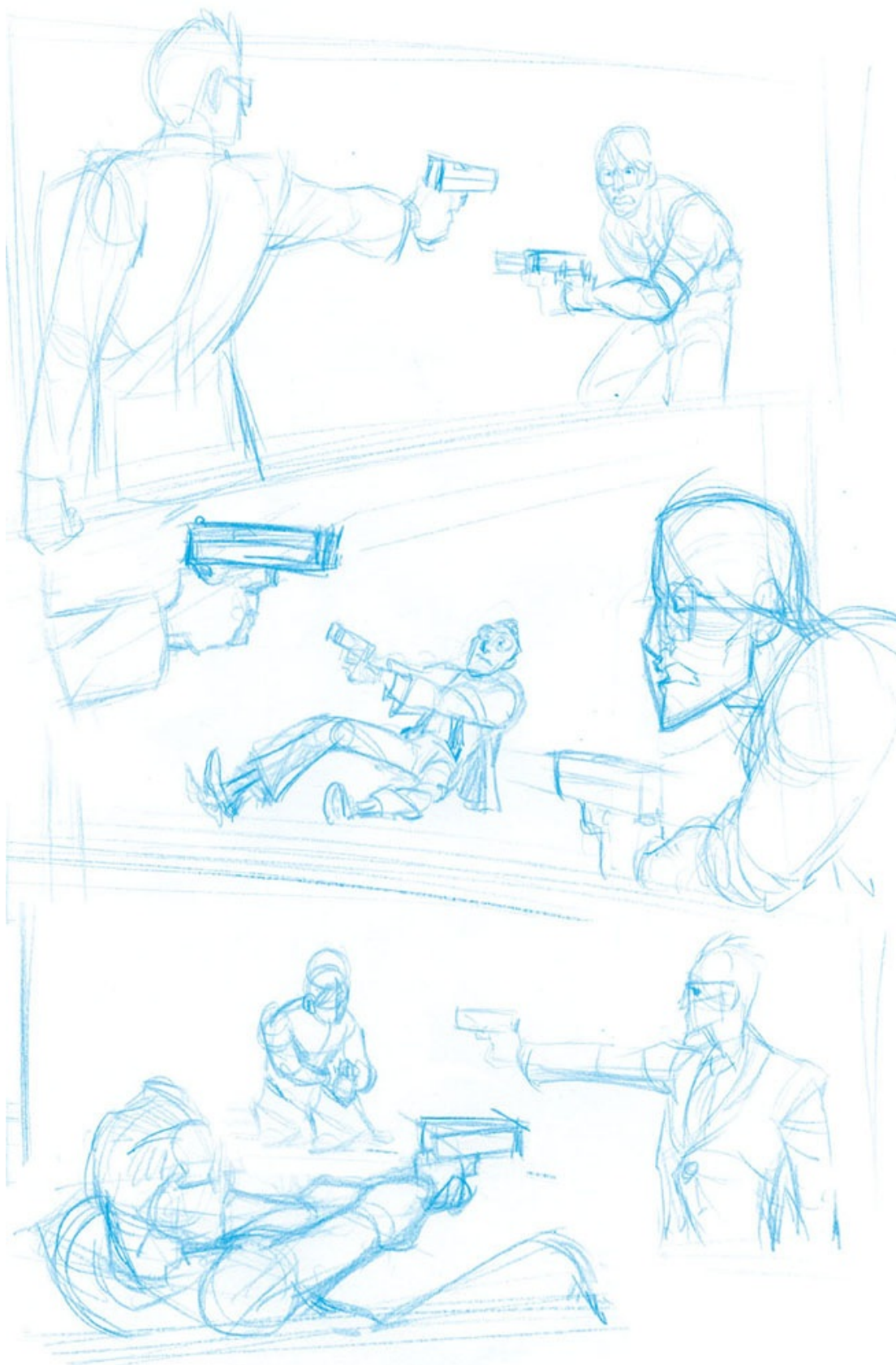
Ahora que hemos visto algunas formas de mostrar dos personajes interactuando en una escena, añadiremos un tercer personaje para complicar más las cosas. Qué mejor escenario para tres personajes que un enfrentamiento mexicano, que es básicamente lo mismo que un enfrentamiento occidental clásico, pero con tres o más antagonistas en lugar de solo dos.

En esta demostración, Brandon compondrá tres paneles, cada uno representando el punto de vista de una de las partes involucradas en el enfrentamiento.

Regla de 180 grados con tres caracteres

Todavía puede usar la regla de 180 grados para escenas con tres personajes. Elija dos figuras para dibujar su límite de 180 grados. El tercer carácter puede estar a ambos lados de la línea.

En este caso, dibujé mi línea a través del tipo que se sujetaba la barriga y el tipo en el suelo.



PASO 1: Crea algunas miniaturas

Planifica tu diseño aproximado. Esto va a tomar la mayor cantidad de pensamiento y esfuerzo. Prepárate para volver a dibujar tu composición hasta que lo hagas bien. Si usa lápiz, use uno que sea fácil de borrar para que pueda hacer cambios fácilmente.



PASO 2: Apriete y agregue detalles

Endurece su diseño aproximado. Corrija cualquier error anatómico y proporcional y agregue detalles dramáticos.



PASO 3: Limpieza y tinta

Limpia y entinta tu dibujo. Usa trazos más gruesos para las figuras que están más cerca de ti y trazos más claros para los objetos que están más lejos.



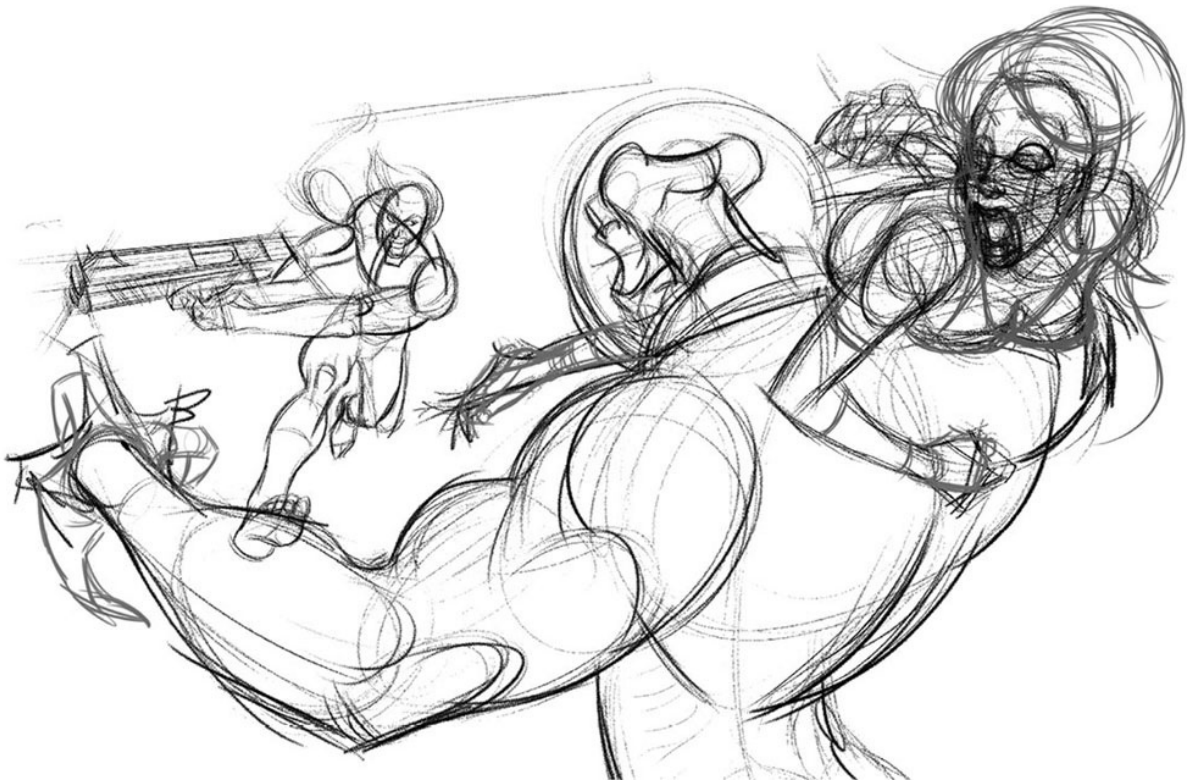
PASO 4: Una mala situación

usar colores para ayudar a distinguir las tres figuras entre sí.

Panel único: tres personajes con una doncella en apuros insertada

Las inserciones proporcionan una excelente manera de contar la historia desde dos puntos de vista diferentes. El recuadro le permite acercarse a un área específica o retroceder para obtener una toma amplia de establecimiento. Es como tener una segunda cámara. Ernie explica esto.

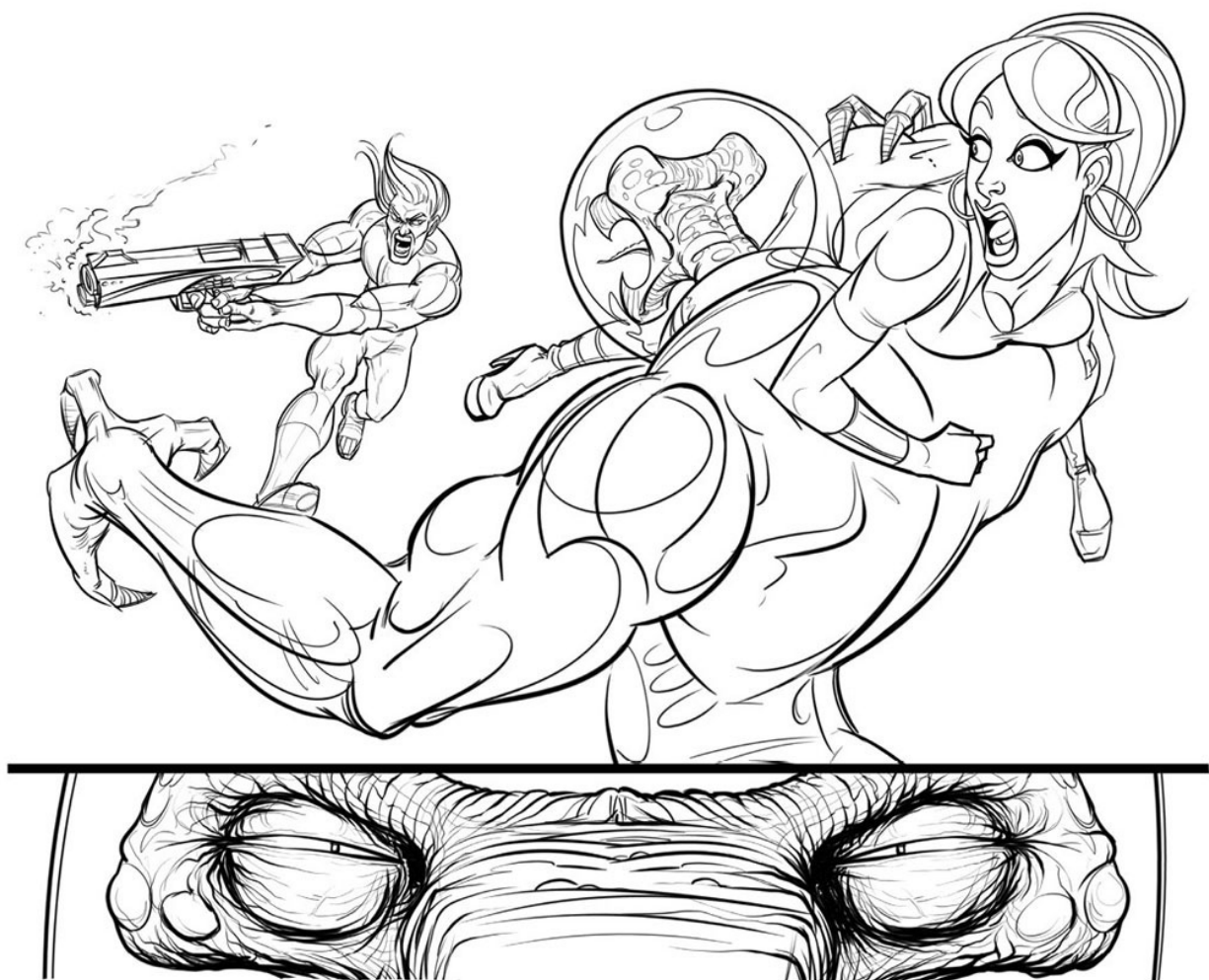




PASO 1: Crea algunas miniaturas

Empezar a dibujar miniaturas y recuerde mantenerlas pequeñas. Empecé a trabajar con bastante soltura, simplemente garabateando la mayor parte de los personajes y sus posiciones. Quería ver la cara de la damisela en apuros y quería usar al malo para incriminar al salvador. Lo único de lo que no estaba muy seguro en este momento era qué tipo de cabeza tenía mi villano.

usando el rastreo papel, exploré otra versión de la cabeza del villano. Me gustó cómo los hombros y brazos grandes y voluminosos contrastaban con el cuello de tortuga delgado.



PASO 2: refina tu bruto

Porque yo he dibujado mucho durante estos muchos, muchos años, puedo pasar directamente del trabajo de línea preliminar al final. Después de dibujar las tres figuras, pensé que sería genial ver los ojos del villano, así que las dibujé en un recuadro en la parte inferior. No soy el tipo de artista que usa mucha tinta negra para las sombras. Trato de describir la textura y uso colores para agregar las sombras. Entinté sin apretar el contorno del personaje y luego comencé a agregar los detalles. Accidentalmente crucé las arrugas, pero decidí mantenerlas así porque parecían piel de elefante. No tengas miedo de explorar diferentes formas de hacer las cosas.



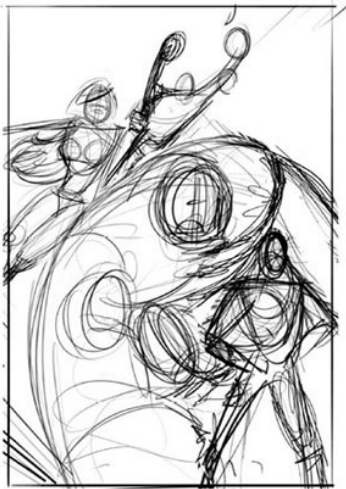
PASO 3: ¿Cómo se conocieron, de todos modos?

Ahora colorea! Suelo pintar de fondo a primer plano. Comenzando con una forma de fondo grande, agrego un color degradado. Usando una capa separada en Photoshop®, bloqueo áreas planas de color para los personajes y accesorios como el arma. Luego agrego detalles a las áreas planas de color. Si el color de fondo no funciona, puedo cambiarlo sin afectar la capa de color del personaje.

Portada: Página de inicio

Equipo de superhéroes

Sabes que has triunfado cuando tienes la oportunidad de hacer una portada. Y en caso de que te hayas olvidado de toda la emoción, ¡realmente te van a pagar por hacerlo! Tan genial como puede ser, las portadas son un asunto complicado. Pueden hacer o deshacer la venta para alguien que está buscando algo genial en los estantes, así que preste atención mientras Ben lo guía paso a paso a través del proceso de creación de nuestra portada del Equipo de Superhéroes.



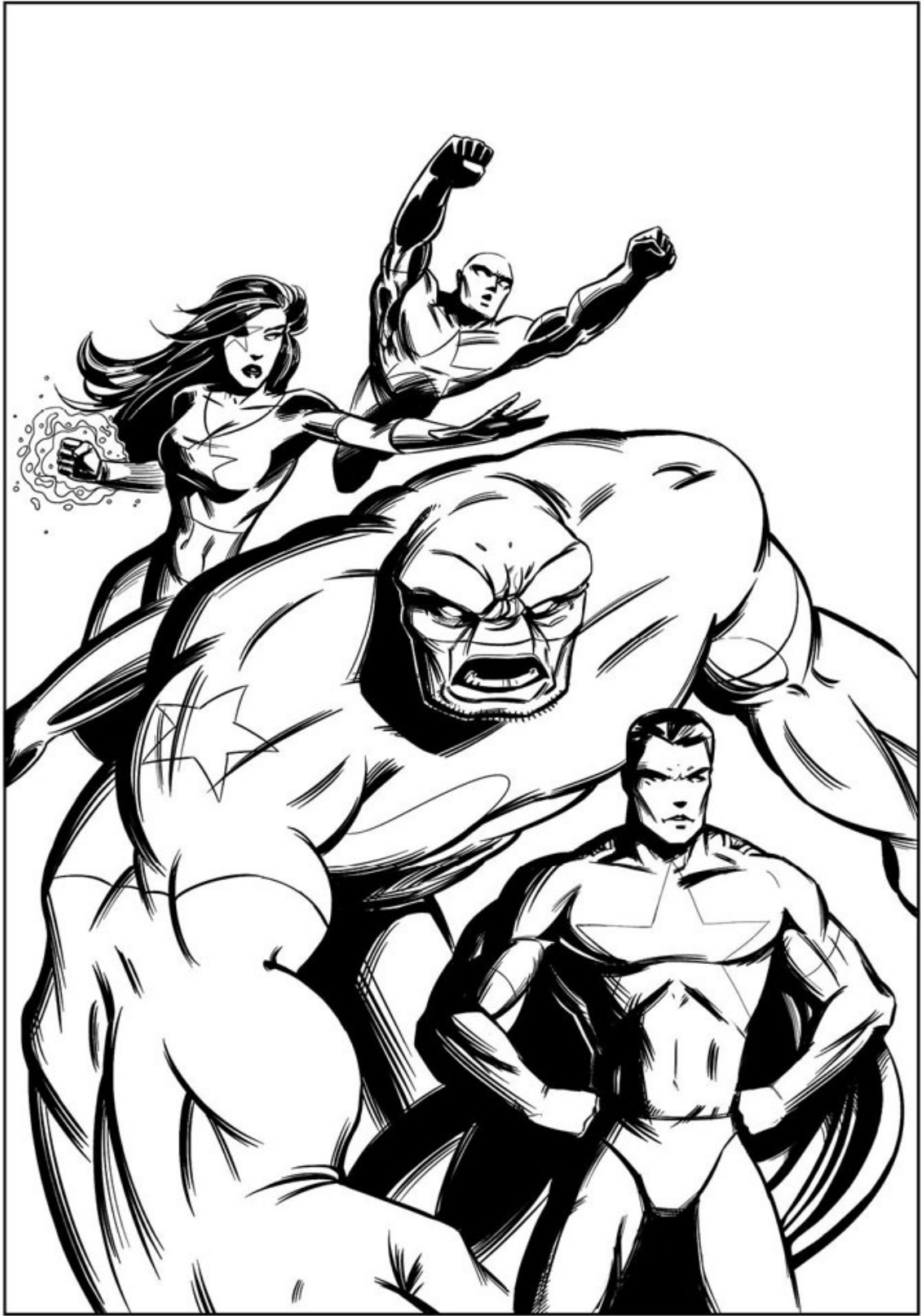
PASO 1: Crea algunas miniaturas

Pensar en las personas de su equipo. ¿Cómo interactúan entre sí? Si cada uno de ellos tiene diferentes rasgos de personalidad, ¿cómo puedes mostrar eso en el lenguaje corporal? Recuerde mantener sus dibujos pequeños y no se preocupe por los detalles o la anatomía correcta.



PASO 2: Refina el dibujo

Escoge tu miniatura favorita y utilízela como guía para crear un boceto aproximado. Establece las proporciones de cada figura. Decide dónde y qué quieres superponer. Áspero en los detalles, corrigiendo la anatomía y arreglando detalles que no llegaron a la miniatura.



PASO 3: Tinta

Al entintar, piensa en cómo la iluminación puede influir en la historia. Por ejemplo, la iluminación lateral con un fuerte contraste puede agregar interés, o la retroiluminación de un superhéroe con un rayo de sol puede hacer que se destaque. Debe entintar más áreas negras en lugar de solo líneas en este paso.



PASO 4: Los chicos buenos

Ahora agregacolor a tu imagen. Esto se puede hacer de cualquier manera, incluidos marcadores, acuarelas, lápices de colores, *etc.* Pero si desea un aspecto profesional, lo mejor es llevarlo a la computadora y usar un programa como Adobe Photoshop® o Corel Painter®.

Portada: Página de inicio

supervillanos

Aquí hay una extraña colección de supervillanos: el bruto, el gordo, el lacayo y el genio, con la mujer como líder. Esta demostración explorará la versión de Gibbs de la portada del equipo con lo grande, lo malo y lo feo.



PASO 1: Crea algunas miniaturas

Esto es solo tu foto de grupo común y corriente. Al colocar a los villanos en varios tamaños, puedes crear una composición efectiva que también transmita su personalidad colectiva, que es nada menos que malvada. Bloqueeé las formas muy libremente, sin preocuparme por ninguna expresión facial todavía.



PASO 2: Otra variación

esta miniatura también es una foto de grupo con los personajes colocados de manera un poco diferente. Me gusta más el primero porque la composición aquí se ve un poco débil.



PASO 3: Toma de acción

este boceto muestra a los villanos en acción. La razón por la que no elegí este es que parece demasiado heroico.



PASO 4: Elija y Refine

Aprieta **tuminiatura** favorita con una capa un poco más oscura. Agregue líneas más detalladas para mostrar cómo se colocarán los cuerpos y agregue sugerencias para las expresiones finales.



PASO 5: Los chicos no tan buenos

agregar tinta y color, usando trazos que varían en grosor para acentuar curvas y líneas. Elegí cambiar un poco las expresiones del boceto anterior para agregar más variedad. Me gustó mucho más así.

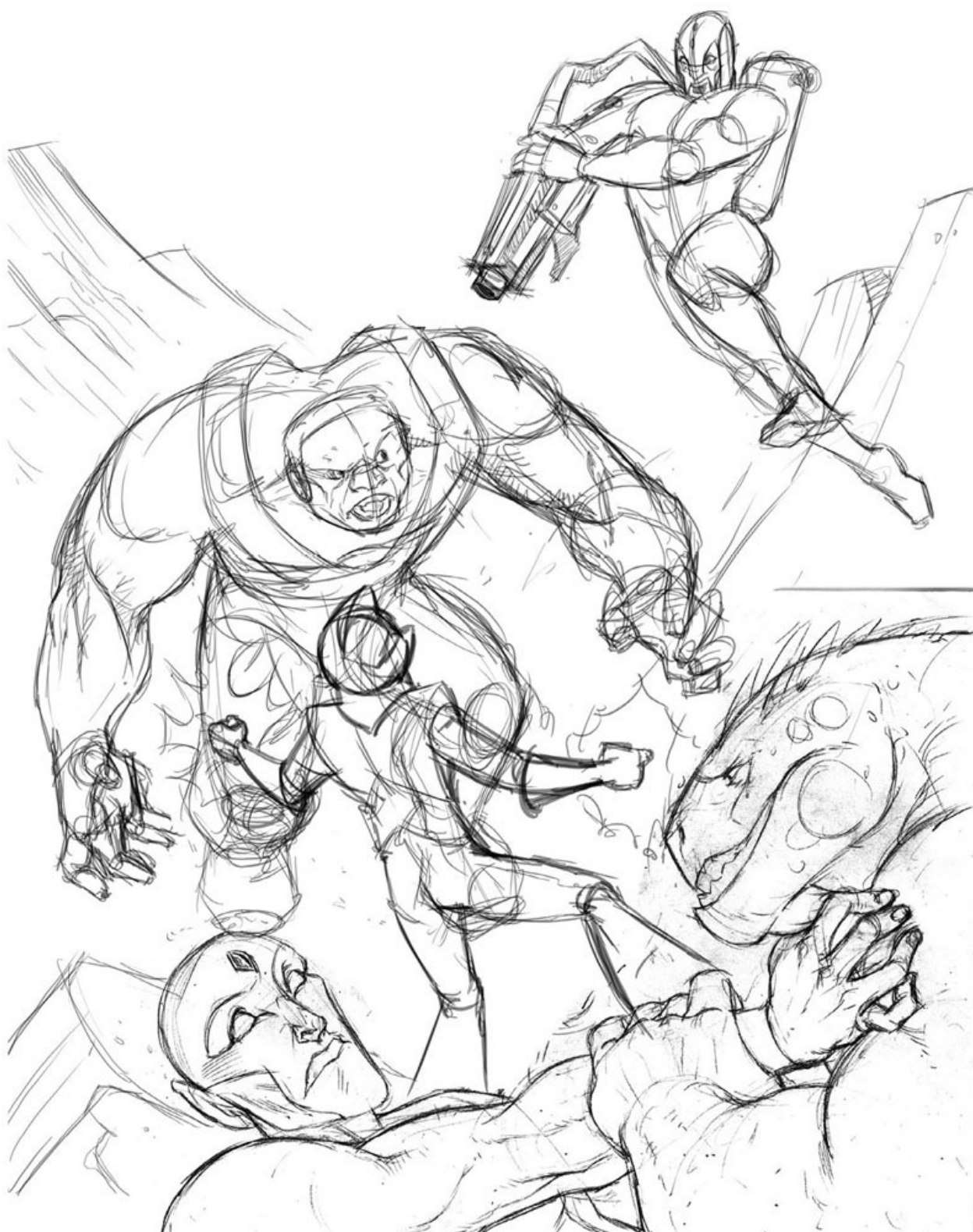
Escena de batalla

Ahora, Brandon va a mezclar un poco las cosas y mostrar cinco personajes en una batalla de vida o muerte entre ellos. Esto nos dará una gran oportunidad para explorar todos los principios de los que hemos hablado: primeros planos, planos generales, composición, lenguaje corporal y línea de acción.



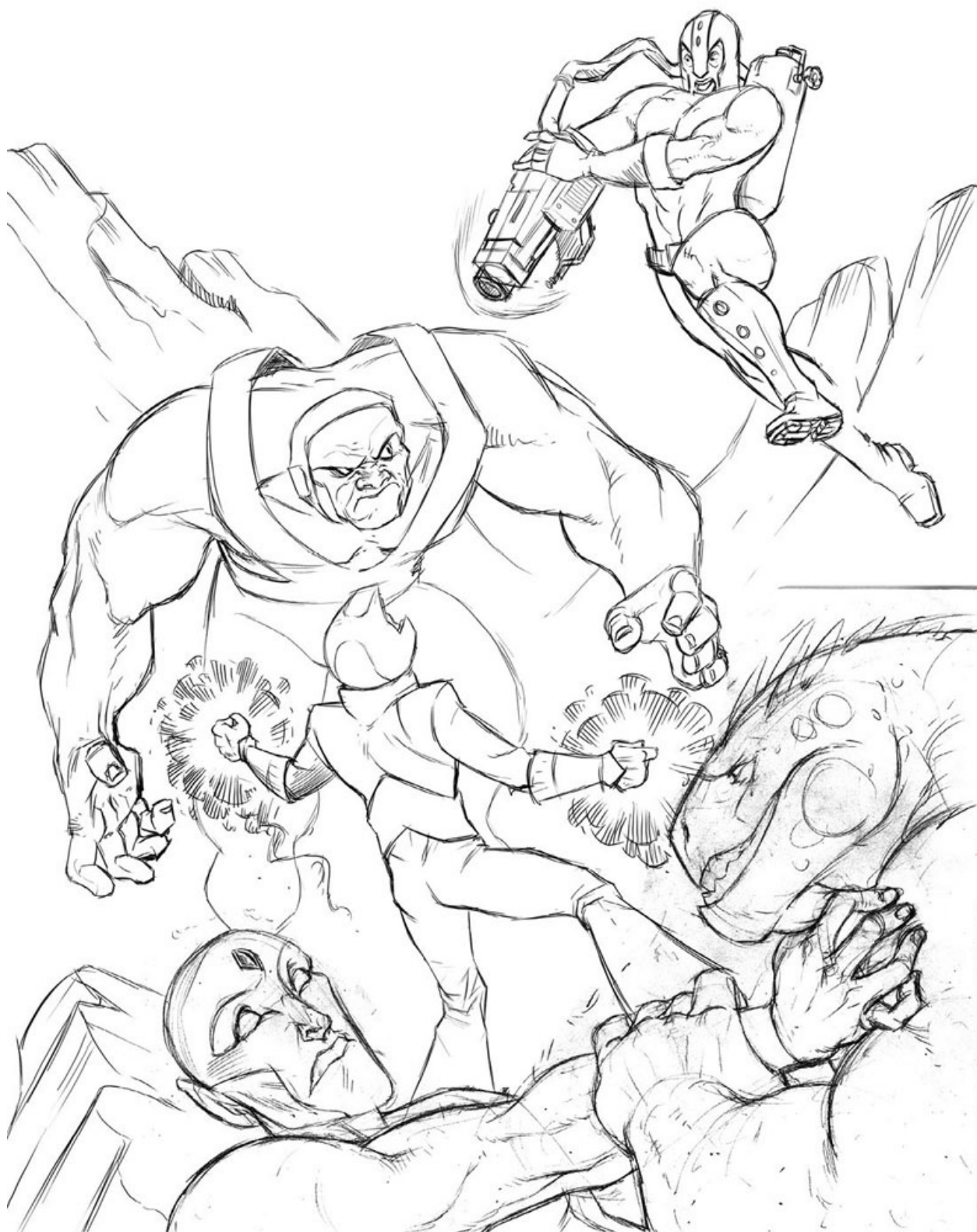
PASO 1: Crear una miniatura

Aquí tengo estableció tres planos de acción diferentes: primer plano (primer plano), plano medio (plano medio largo) y fondo (plano largo). Asegúrate de que haya una línea de acción claramente definida para cada personaje.



PASO 2: Dibujar y ajustar

Crear un bosquejo de la escena basado en su miniatura. Realice ajustes para la ubicación y agregue los detalles en los que desea enfocarse, como las expresiones faciales de los personajes en primer plano. Este es un buen momento para volver a trabajar y hacer cambios sutiles en su diseño. Si no está dibujando digitalmente, use un lápiz con una mina suave y un buen borrador suave para que pueda seguir haciendo ajustes.



PASO 3: Refina tu dibujo

Endurecer el trabajo del lápiz. Realice los ajustes finales para posar y detallar en este paso. Presta atención al nivel de detalle de los personajes de fondo; debe ser más bajo que el de los personajes de primer plano.



PASO 4: Limpieza y tinta

Limpiar el dibujo. Trate de mantener la energía del boceto en la línea final.



PASO 5: Batalla Real

Añadir color. Dado que este no es un libro sobre la teoría del color, solo recomendaré que te diviertas con él. Si sus ojos están sangrando, su color probablemente sea demasiado intenso.



Harry Hamernik ha pasado años enseñando a dibujar caricaturas a artistas para parques temáticos como SeaWorld, LEGOLAND, Knott's Berry Farm y Paramount's Kings Island. Ha enseñado en el Instituto de Arte de California en San Diego, la Academia de Arte de Los Ángeles y los Estudios de Arte del Condado de Orange. Harry tiene una licenciatura en diseño gráfico con énfasis en ilustración comercial. Él y su esposa, Kate, también son dueños de un negocio de arte independiente. Harry está disponible para contratar como caricaturista o artista independiente para cualquier evento o proyecto. Para obtener más información, vaya a www.hamernikartstudios.com.



8fish es un taller creativo polivalente que lleva años produciendo animación, diseño e ilustración alucinantes. El secreto del éxito de 8fish es un equipo luchador de artistas increíblemente talentosos y versátiles que constantemente se desafían a sí mismos y a los demás. Su conocimiento artístico combinado es suficiente para llenar volúmenes, pero están trabajando para descargarlo un libro a la vez.



blake loosli



Brandon Dayton



Ernest Harker



Gibbs Rainock



ben simonsen



golondrina de bronce

Dibujar caras de dibujos animados. Copyright © 2014 por Harry Hamernik y 8fish. Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de este libro electrónico puede reproducirse de ninguna forma ni por ningún medio electrónico o mecánico, incluidos los sistemas de almacenamiento y recuperación de información, sin el permiso por escrito del editor, excepto por un revisor que puede citar pasajes breves en una reseña. Publicado por IMPACT Books, un sello de F+W Media, Inc., 10151 Carver Road, Suite 200, Blue Ash, OH 45242. (800) 289-0963. Primera edición.

Hay otros productos IMPACT finos disponibles en su librería local, tienda de artículos de arte o proveedor en línea. Visite nuestro sitio web en fwmedia.com.

eISBN: 978-1-4403-3624-9

Esta edición de libro electrónico: febrero de 2014 (v.1.0)